211 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES… VAN DE BENELUX

GEARS OF WAR 3
GRONDVERBRIJZELEND!

FIFA 12
OM JE ROT TE SCHRIKKEN!

INFAMOUS 2
HOOGSPANNING

OPVOLGER PSP
TIEN GAMES GESPEELD!

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

★ ALLES OVER CALL OF DUTY - ELITE!

PLUS: DOLLEN IN DUBAI: NAMCO BANDAI LINE-UP 2011 - 2012 • DE 3J'S TESTEN BRINK • ZELDA: OCARINA OF TIME OP DE 3DS • NAAR LONDEN MET MARIO & SONIC • HELDEN OP SOKKEN IN NO MORE HEROES • RED FACTION: ARMAGEDDON HEEFT VEEL IN Z'N MARS • GRENZENLOZE RANZIGHEID IN PROTOTYPE 2 • DE GESCHIEDENIS VAN WARHAMMER • TWINTIG JAAR SONIC • DEAD ISLAND: ONDOOIE BOEL • RENEGADE OPS • TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON • ALICE: MADNESS RETURNS • PREY 2 • EN NOG VEEL MEER...

JUL.'11 € 3,95 HUB WWW.PU.NL

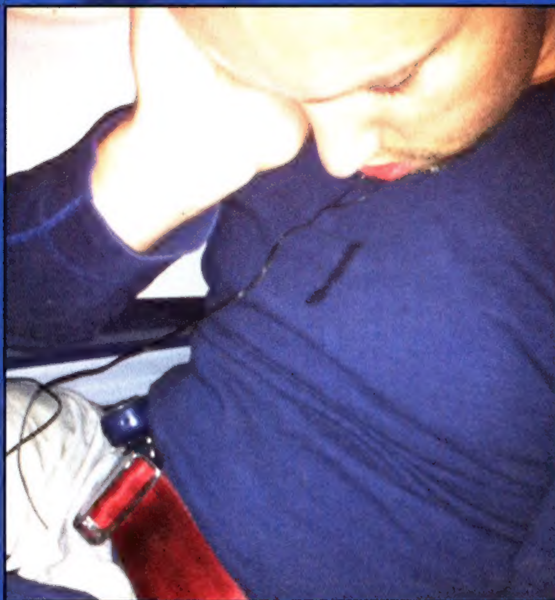


TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA
PS3
XBOX 360.
XBOX LIVE
R

DE E3 IS WEER EEN BAAS!

Op het moment dat je dit leest, liggen de E3 gangers van dit jaar waarschijnlijk hun jetlag uit te slapen en is Ed voicemails aan het inschreeuwen omdat ie wacht op teksten. Zo gaat het elk jaar en zo zal het ook dit jaar weer gaan. Dat komt waarschijnlijk omdat onze PU-helden kapot zijn van drie dagen lang rondbanjeren op de beursvloer en het hollen van en naar afspraken achter gesloten deuren.
Ik gok erop dat het 't allemaal waard was, want de E3 is na het dieptepunt in 2008 weer helemaal back on track. Een berg aan vette games, onwijs veel aankondigingen (zelfs over hardware) en ouderwets goede feestjes; het zijn de ingrediënten die de grootste gamesbeurs weer laten shinen als het absolute hoogtepunt van het jaar.
Mocht je alle buzz gemist hebben, dan ben je verplicht om nu je PC aan te slingeren en pu.nl in je browser in te tikken. We hebben al die dikke PU-TV filmpjes natuurlijk niet voor de grap geschoten, daar in het verre Los Angeles. En dat terwijl we nét terug zijn gekomen uit Dubai! (zie pagina 18 t/m 22) Hèhèhè.
Ben je niet zo van de moderne bewegende beelden? Dan ligt volgende maand een extra dik en diepgaand verslag voor je klaar in de nieuwe Power Unlimited. Met foto's van kotsende Jurjens, slapende Jans en fuck-uppende Wouters; je kent het wel. In de tussentijd moet je deze PU maar effe lezen. Maken wij ons alvast op voor de Europese E3, namelijk de Gamescom in Keulen half augustus!
Later,
Maarten

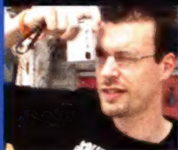




DE REDACTIE

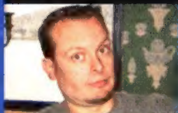
De E3 is voor alle PU redacteuren het hoogtepunt van het jaar, en dat het altijd dik genieten is daar in L.A. weten we onderhand wel, en anders onderstreept Jan dat deze maand nog eens ten overvloede in Opnieuws.
Maar het is toch niet alleen maar vette lol en geweldige shit? Om ook eens een ander geluid te horen, vroegen wij onze PU redacteuren naar de slechtste ervaring uit hun persoonlijke E3-historie...

JEROEN



Tijdens mijn eerste E3 zouden we low budget gaan en Jurjen wist nog wel een hotelletje. Nou, dat hebben we geweten. De kakkerlakken liepen door de badkamer, en achter de hotelbar stond een shemale van een jaar of vijftig, de bierglazen met haar eigen spuug schoon te maken. Maar de locatie was top! Nog geen vijf minuten lopen van de beurs. Jammer was dan weer wel dat we 's avonds niet naar buiten konden omdat er regelmatig schietpartijtjes voor de deur plaatsvonden.

JJ



Zes dagen in L.A. ziek naar het plafond staren, heeft me de lust om ooit nog een keer naar die beurs toe te gaan voorlopig flink benomen. Totale ellende in een kutkamertje terwijl iedereen elke dag weer enthousiast in het hotel terugkeerde. Ik blijf thuis. Als ik ziek word is het tenminste mijn eigen plafond waar ik naar staar.

MAARTEN



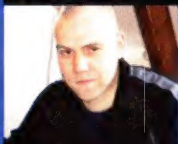
In 2006 struinden Wouter en ik als jonge snotapen rond op de beurs der beurzen. Omdat ik na twee dagen sjouwen met statief en cameratas effe helemaal gaar was, vroeg ik aan Wouter of hij misschien de laatste dag het statief mee wilde nemen. Jullie begrijpen dat we die dag dus prullenbakken, hekjes en booth babes als statief hebben moeten gebruiken met als gevolg dat de gehuurde camera in de cola viel en het uiteindelijk heeft begeven. Dat was trouwens de dag na de Nintendo rooftop party waar we Fergie (Black Eyed Peas) hadden gefilmd, en de beveiliging onze tapes in beslag nam. Het was verder best een leuke E3, hoor!

JURJEN



Als ik denk aan slechte ervaringen tijdens gametrips, dan komen herinneringen aan een luizig hotelbed in Austin, een gemiste afspraak in Las Vegas en een verloren portemonnee in New York bovendrijven. Maar wat de E3 betreft, schiet me echt niets noemenswaardigs te binnen. Ik kom in alle eerlijkheid niet verder dan een keertje spinazie kotsen in de wc van m'n hotelkamer, maar dat luchtte eigenlijk wel op.

WOUTER



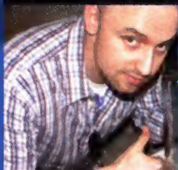
Tja, slecht kan ik het niet noemen, maar die van 2008 was toch een stuk minder spectaculair dan normaal. Het was mijn tweede E3, ik was alleen met JJ, we zaten in een motel aan de rand van de ghetto en de beurs bestond dat jaar alleen uit een paar duffe kamertjes en een vloertje van drie vierkante meter. Dat vergeleken met 2006, mijn eerste E3, toen we in een hotel van 300 dollar per nacht op Sunset Boulevard zaten met het hele team en de E3 knalde als een kernexplosie, was toch een lichte desillusie.

STEVEN



Met een kater van de vele feestjes, de nieuwste games checken is natuurlijk heel zwaar. En dat Nintendo enkele malen voor dag en dauw hun persconferentie had georganiseerd, was ook doorbikkelen voor de arme pers (7 am... why?). Mijn enige serieuze probleem tijdens de E3 is het vinden van fatsoenlijk eten, maar dat moet je die week maar voor lief nemen. Kortom, niets te klagen :)

JAN



Echt slechte ervaringen heb ik eigenlijk nooit gehad op de E3, het is echt ieder jaar een feest. Tja, om 03.00 's nachts nog aan het werk zijn, is soms wel effe doorbijten maar that comes with the job. Als vaste roommate van JJ heb ik wel de beruchte 'Belderok E3 Vloek' een paar keer van dichtbij meegemaakt (diefstal, ziekte) en natuurlijk hebben we altijd nog Wouter, de koning van de fuck-ups, die alles en iedereen overklast. Ben benieuwd hoe vaak hij dit jaar zijn paspoort/E3 schema/portemonnee kwijtraakt, te laat komt, onder de douche in slaap valt, verdwaalt, CEO's beledigt of de WC laat verstoppen...

ED



Pijnlijk vond ik die keer dat ik tijdens een E3 party plotseling besloot een taxi naar het hotel te nemen, maar vergeten was dat ik had afgesproken samen met Niels terug te gaan. Die stond mij midden in de nacht wanhopig te zoeken, terwijl ik al uren in mijn nest lag te ronken.
Onaangenaam was ook die keer dat ik op 't vliegveld van L.A. aangehouden werd door een marechaussee omdat zijn hond aansloeg toen ie aan m'n tas snuffelde. Het bleek om een banaan te gaan, en die gast was behoorlijk pissed toen ie het ding uit m'n bagage viste. Wist ik veel dat het ten strengste verboden is om voedsel de VS in te voeren...

NATTE DROOM

Jan beweert altijd dat hij tijdens perstrips in het vliegtuig zowel op de heen- als op de terugweg keihard aan het tikken is voor Ed, maar wij weten inmiddels wel beter. Maarten heeft namelijk zes uur heen en zeven uur terug naast Jan in het vliegtuig gezeten en die gast heeft al-leen-maar-ge-sla-pen! Nogal ongezellig ook als je met z'n tweetjes op reis bent.
Dat Jan niet lag te poseren voor de foto maar écht van de wereld was, kun je zien aan het kwijlstroompje dat urenlang gestaag druppelend uit z'n mondhoek liep...

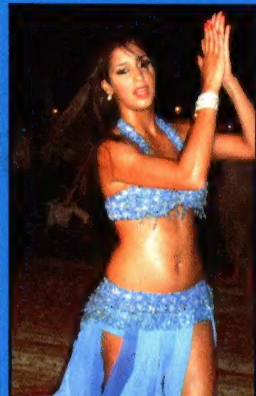
LEKKER HAPJE

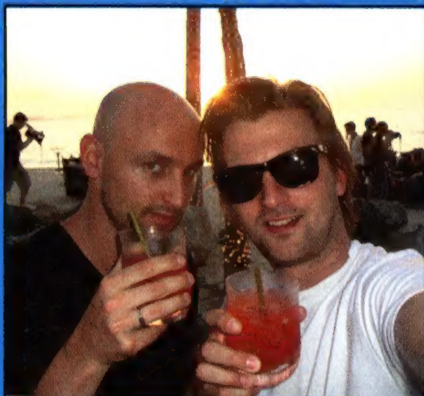
Jurjen probeerde nog een Spaanse komkommer na te doen, maar daar trapten deze creeps niet in, ook al waren het Belgen. Tijdens een persevent in Antwerpen rond de game Dead Island waren enkele hongerige zombies losgelaten die het op onze favoriete Assenaar voorzien hadden.
Toen Jurjen merkte dat tegenwerken geen zin had, besloot hij tot een andere tactiek, en vertelde dat ie het gelebber juist lekker vond omdat hij zombiseksueel was. Zelden hebben wij ondoden zich zo snel uit de voeten zien maken.

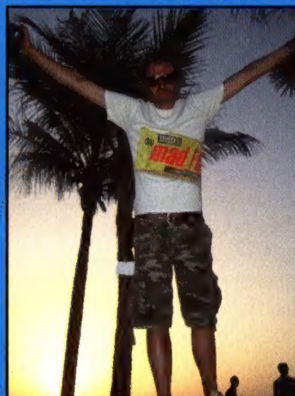


IEMAND MOET HET DOEN

De 'iemand moet het doen trip' van deze maand is natuurlijk die van Jan en Maarten naar het exotische Dubai. Maarten zat op de heenweg nog even in z'n rats vanwege z'n niet officieel aangemelde "medicijnen" (ja, ja...) maar verder liep alles op rolletjes.
Volgens het tweetal was het trouwens echt keihard werken daar in de woestijn en was er voor de achterblijvers geen enkele reden om jaloers te zijn. Dat waren we dan ook niet. Echt niet... nee hoor... geen sprake van...









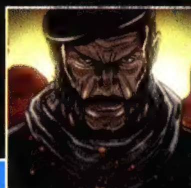


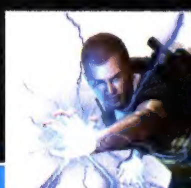
UIT DEN OUDEN DOOSCH

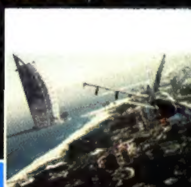
Ik moest heel diep graven in mijn ouden doosch, maar ik wist dat er ergens een foto moest zijn van het 'douane-incident' dat ik hiernaast beschrijf als mijn meest negatieve E3-ervaring. Ik heb er trouwens één les uit geleerd: probeer niet grappig te zijn tegen Amerikaanse douanebeambten. Want toen ik mijn banaantje ging pellen om 'm aan de snuffelhond te voeren, werd ik op een haar na in de boeien geslagen.
ED















★ Brief ★ VAN DE MAAND

COLLECTIE COMPLEET

Hai dudes van de PU,
*Laatst heb ik, met behulp van het almachtige internet, eindelijk mijn verzameling Power Unlimiteds eens compleet weten te maken. Ik ben al/pas (*doorhalen wat niet van toepassing is) vanaf 2005 abonnee, maar heb altijd de voorafgaande jaren ook willen hebben / lezen. Verhalen over Mortal Marcel, de tekening-flamewars tussen Mario en Sonic en foto's van Ed met haar, dan word je toch wel nieuwsgierig. Anyway, ik kreeg dus laatst de laatste paar PU's binnen die ik nog miste. Maar wat te doen met een stapel van +200 tijdschriften? In één van die oude nummers las ik iets over een Power Unlimited verzamelband, maar na lang zoeken (lees: na een korte aanname) realiseerde ik mij dat die niet meer gemaakt worden. Dus wat doe je dan? Je maakt gewoon je eigen verzamelbanden! Met behulp van een YouTube-video, 15 verhuisdozen, 4 rollen duct-tape, meer dan 100 meter touw en een paar regenachtige zondagmiddagen heb ik voor elke jaargang van het geweldige blad Power Unlimited een eigen verzamelband in elkaar weten te knutselen. Nu kunnen ik en mijn eventuele nageslacht nog lang genieten van meer dan 17 jaar aan goed bewaarde gamejournalistiek! ;) Keep up the good work!*
Mvg,
Peter Paardekooper | Internet



'15 verhuisdozen, 4 rollen duct-tape, meer dan 100 meter touw'… daar maakte MacGyver vroeger in een verloren namiddag een kernonderzeeër van.
Maar het ziet er goed uit hoor, Peter. We kunnen hier ook nog wel wat verzamelbanden gebruiken, dus als je weer eens niets te doen hebt…



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing bete-kent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrift.
Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

INZAMELINGSACTIE

Beste PU mensen,
Ik ben er zoo zat van, Elke Xbox die ik koop gaat kapot. Ik ben nu toe aan mijn vierde Xbox maar ondertussen is het geld op. Elke Xbox die overlijdt bij mij als de garantie al verlopen is, Ik heb meerdere akties ondernomen om ze weer te reanimeren maar tevergeefs. Nu ben ik gewoon van plan om een inzamelingsactie te organiseren om mijzelf zo weer een Xbox te kunnen veroorloven, en waar kan ik nou zo'n aktie beter in de spotlights krijgen dan bij jullie :D
Ik werk hartstikke hard maar al mijn geld gaat op aan de nieuwe games die ik wil kopen (en de belasting natuurlijk). Want alles wat ik wil is dat ik thuis kom en lekker veel tijd kan steken in het gamen op m'n Xbox.
Dus bij deze: STEUN MIJ MET 0,10 CENT PER LEZER EN HELP MIJ AAN EEN XBOX, want ik zal altijd trouw blijven aan Xbox… en aan de PU natuurlijk (zo, het geslijm een keer als laatste in plaats van een brief met geslijm beginnen).
Met super vriendelijke groeten,
Mick Tammens | Internet

Brutale mensen hebben de halve wereld, zeggen ze weleens. Alleen jammer dat je nergens je rekeningnummer hebt neergezet. Dus als het geld hier op de redactie binnenkomt, gaat het mooi in de 'vrijdagmiddagpot' waar we onze kratten bie… Fristie van betalen.

PU ROCKS

Beste PU heren,
Als eerste wil ik even zeggen dat ik jullie zo grappig vind. Neem nou het voorbeeld van die mafkees die die brief stuurt over de PU kat en dan zegt dat het zusje van die PU kat jaloers is omdat zij niet in de PU is gekomen en jullie reactie: weet je zeker dat je niet bij de Bobo moet zijn? Ik heb echt een kwartier moeten lachen totdat het stront me de neus uit kwam.
Of die dwaas die een brief stuurt met nogal chique taal en jullie reactie: een stuk tekst waar Balkenende zijn vinger in de hondenstront voor zou steken.
Ook wil ik nog even zeggen dat die gekke Wouter echt mijn held is. Wouter gaat gewoon koe-knuffelen, in Volendam een foto maken in een jurkje, waar is het misgegaan met die jongen?
Nee, maar even series nu: jullie blad is zo tof dat zelfs een toffee er tof van zou worden begrijpen jullie me? Jongens, ga zo door jullie zijn de beste! En Wouter Schijtse!
Groeten,
Pim | Internet

'Een stuk tekst waar Balkenende zijn vinger in de hondenstront voor zou steken'… Volgens ons heeft dat nooit in de PU gestaan, hoor. Weet je zeker dat je dat niet in de Bobo hebt gelezen?

MARIOKARTS

Beste mensen van PU,
Hierbij sturen wij foto's van onze deelname aan de Kindercarnavalsoptocht in Hoogland. Wij zijn allemaal enorme Mario-fans vandaar dat wij de driewieler en skelter van onze kinderen omgebouwd hebben tot echte Mariokarts! Helaas hebben we er geen prijs mee gewonnen, wellicht verdienen we een plaatsje in jullie blad?
Groetjes,
Familie Smit

Psssssst… niet verder vertellen, maar wij vinden deze karretjes veeeel mooier dan dat nieuwe Renaultje waar onze eindredacteur zo stoer over doet!





ENORME BLUNDER

Beste Redactie Van De PU,
Ten eerste wil ik Maarten even feliciteren met zijn functie als Hoofdredacteur. Maarten je doet het goed als Hoofdredacteur.
Verder wil even reageren op het rubriek UIT DEN OUDEN DOOSCH uit PU #210.
In deze UIT DEN OUDEN DOOSCH heeft Ed het over het feit dat Jan 15 Jaar voor de PU schrijft. En Jan doet het goed bij de PU. Jan ga vooral zo door. Maar Ed ben je niet een paar maanden te vroeg? Jan Meijroos schrijft volgens mij pas in September 15 jaar voor de PU.
Peter | internet

Je hebt helemaal gelijk Peter. Toen Ed het schreef was Jan 14 jaar, 6 maanden, 4 dagen en 9 uur bij de PU. Onze excuses voor deze enorme blunder.

DE DIEPTE IN

Ik lees jullie blad elke maand, het enige probleem is: ik lees maar 20%. Waarom? omdat de andere 80% vol zit met Reviews en Previews die me geen zak boeien. als ik een review of preview wil zien dan kijk ik die wel op het internet drie dagen nadat de game uit is.
Alle overige artikelen zoals Opnieuws, de Powerspy en andere special features lees ik wel met veel plezier. Ik zou dan ook graag meer van deze dingen willen zien in jullie blad.
Een aantal voorbeelden zijn een diepere kijk in games, hoe ze worden gemaakt, wat ze bedoelen, en hoe we ze kunnen verbeteren. Maar ook over maatschappelijke problemen met games, zoals piraterij: waarom het gebeurt en waardoor.
Ook kan er een maandelijkse rubriek zijn die ingaat op de verkoopaantallen van games, welke games/consoles die maand het meest verkochten en hoe het de volgende maand zal zijn. Hiervoor is een simpele site: www.vgchartz.com.
Ook lijkt het me interessant om een rubriek te maken over de nieuwste aanbiedingen bij games, recente prijsdalingen van games en waar ze het goedkoopst te vinden zijn. Hiervoor is ook een simpele site: www.budgetgaming.nl.
Ik heb in de bijlage een paar zelfgemaakte voorbeelden gestopt van artikelen die jullie in jullie blad zouden kunnen toevoegen. Ik ben er lang mee bezig geweest dus ik hoop dat jullie de tijd nemen om er even naar te kijken.
Met vriendelijke groet,
Jasper Hol

Ed had het weekend vrijgehouden om je artikelen te gaan lezen, maar toen hij aan je tekst begon en las 'Losjes gezegt', is hij na twee woorden gestopt.

Graphics VS Estheti

Wat is esthetiek ?
Losjes gezegt is de Esthetiek de stijl van een game, het i
ervaring, van de geluiden en de omgeving tot het verhaal
Alle characters en personages die in een game rondloper
die je om je heen kunt zien, behoren tot de Esthetiek.

Wat zijn Graphics ?
Graphics zijn de technische render mogelijkheden die een
kunnen zorgen dat beelden op een bepaalde manier in bee
dingen zoals, zelf-schaduw, Normal mapping en het aantal
bevat.
In het kort gezegd zijn graphics het detail in het beeld.

GAMEND MEISJE

Beste PU,
Ik ben (een van de weinige) meisjes die gamed. Ik speel niet alleen echte meidengames zoals De Sims (niet lullig bedoeld hoor, Wouter), maar ook hardcore games zoals GTA en FIFA. Hier is mijn probleem. Telkens als ik naar de winkel ga om games te kopen, vraagt de verkoper/verkoopster: "Is het een cadeautje?" Met andere woorden: 'Jij koopt dit niet voor jezelf, want jij bent een meisje en die gamen niet'. Ik vind dus dat verkopers/verkoopsters wel wat geëmancipeerder mogen zijn.
Gelukkig behandelt de PU jongens en meiden wel gelijk en de meeste websites doen dit gelukkig ook. Het enige probleem is dus de winkel.
Ik hoop dat ik dankzij deze oproep de vraag "Is het een cadeautje?" nooit meer hoor.
Aepril | Internet

Maarten kocht laatst een setje oorbellen voor z'n vriendin. Zei de verkoopster 'veel plezier ermee!' Had ie toch liever de vraag gekregen of het een cadeautje was...

WOUTER BASHEN

Hey PU gozers,
Voor het gemak zal ik het geslijm even overslaan. Het zit dus zo: Ik was lekker aan het bladeren in PU #209 tot dat ik bij de review van The Sims Medieval kwam. Hier schrok ik letterlijk de ballen uit mijn boxer. Aan het einde van de review staat namelijk het gebruikelijke commentaar.
En daar was hij dan! Het eerste complimentje dat ik ooit ben tegen gekomen voor Wouter (of was het een belediging voor Maarten?). In alle glorie stond de foto van Maarten boven de naam van Wouter, wat een vooruitgang! Ik weet zeker dat de verkoopcijfers omhoog schieten omdat er een foto minder van Wouter in de PU stond!
Keep the spirit up!
PS: Yup karma is a bitch, kom maar op met die grappen over mijn naam...
Wouter de Bever | Internet

Wouter vond je brief behoorlijk lullig, en hoopt dat jij twee hele grote voortanden hebt.

YO!ART

Hallo gasten van de PU ,
Na aanleiding van de Dirt 3 special vorige week ben ik gaan Photoshoppen. Dit is mijn uitkomst , speciaal voor Edje.
Vincent van der Meulen | Eelde

Edje? Voor jou is het nog altijd Meneer Poweroni, hè. Maar toch bedankt.





RARE PLAATJES

HEY PU MENSEN,
IK ZAT WEER EENS RED DEAD REDEMPTION TE SPELEN TOEN MIJN PAARD INEENS DE BOOM IN KLOM. ALS IK EEN EURO KREEG VOOR ELKE BUG IN RDR...
GROETEN,
SJOERD KLAVER | INTERNET

We weten hier niet zeker of het een bug is, Sjoerd. Het zou natuurlijk ook kunnen dat dit paard ergens heel erg van geschrokken is.

Overtref Sjoerd en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.



KORTE VRAAGJES

Jullie blad is geweldig en ik ben een grote fan. Dat was weer genoeg gezeik voor vandaag. Ik heb een paar vraagjes waar ik graag antwoord op wil.
Ook al ben ik (denk ik) jullie jongste lezer (11) ben ik ook niet te beroerd om even een paar uur te gamen. Ik speel graag op mijn Xbox 360 die ik heb gekocht van mijn verjaardagsgeld, maar ik had eigenlijk gespaard voor een 3DS. Die leek mij wel handig omdat ik obstipatie heb (ik zit een beetje verstopt) maar nu heb ik gehoord van de NGP en Xperia play.
Mijn eerste vraag:
❶ Wat is volgens jullie beter de NGP, 3DS of de Xperia play.
❷ Ik kan de Power Unlimited Facebook niet vinden klopt dat.
❸ Welke game voor de Xbox 360 raden jullie aan?
❹ Hoe zit het nu met GTA 5 en de nieuwe Call of Duty?
Hopelijk kunnen jullie mij helpen.
Groetjes van een van jullie jongste lezers die dit mailtje met trillende handen heeft geschreven (ik zeg het even opnieuw 11 jaar oud).
Olivier Gerrits | Internet

❶ De NGP is de krachtigste met het grootste scherm, met de Play kun je ook nog bellen en de 3DS heeft... uuuh... 3D! Het is maar wat je het belangrijkst vindt.
❷ Probeer www.facebook.com/powerunlimited eens.
❸ Gears of War! Oh nee, daar ben je natuurlijk veeeeel te jong voor.
❹ Meer info over CoD in dit nummer. Maarruuh, hoezo speel je dit soort games? Mag dat soms van je moeder als je niet huilt tijdens het verschonen van je luier?

Heej PU gasten,
Ik vind jullie blad echt top.... Slijm Slijm Slijm.
OK, ik had dus een paar vraagjes.
❶ Komt er ooit nog een nieuwe Timesplitters?
❷ Wanneer komt de nieuwe DLC van Black Ops uit?
❸ Mag ik jullie XboX Live Gamertags?
❹ (Speciaal voor Ed) Heb ik typefouten gemaakt?
Almar | Internet

❶ Wij rekenen er niet meer op.
❷ Wij verwachten augustus / september dit jaar.
❸ Nee.
❹ Slijm Slijm Slijm... moet of met komma's en dan twee keer met een kleine 's' of met puntjes er tussen.
Als je puntjes gebruikt, zoals na 'top', dan altijd drie, en geen vier.
TimeSplitters schrijf je met een hoofdletter 'S'.
OK, spel ik liever als Oké of eventueel Okay.
Xbox is met één hoofdletter X aan het begin.

Yo, PU gasten. Effe een paar korte vraagjes.
❶ Welke console komt het eerst uit: xbox720 de ps4 of de wii2??
❷ Wanneer krijg ik Homefront, want ik was abonnee in de eerste maand dat je hem kon krijgen met een abbo maar ik heb hem nog nie!!!?!
❸ Weten jullie een goede lange shooter voor de 360 tot €25.00?
Nusret Kaya | Internet

❶ De Wii 2.
❷ Heel vervelend, maar voor dit soort zaken moet je bij onze abonnementenafdeling zijn (zie colofon in smorgasbord).
❸ Left 4 Dead

;
e toevoeging van de
ormgeving
e bomen en planten

eschikt, die ervoor
en. Graphics zijn
nen dat een game

ASSASSIN' REVELATIONS

Jarenlang heeft Wouter het gejubel van Jan over Assassin's Creed gelaten over zich heen laten komen, maar met de aankondiging van Revelations is voor hem de maat vol! Zijn stem zal gehoord worden, ook al bestaat de kans dat de Amsterdamse paleisbewoner er danig door op z'n verwende journalistenteentjes getrapt gaat worden. Twee geeks, twee gedachten, twee meningen over de nieuwe AC...

De Assassin's Creed franchise is in relatief korte tijd uitgegroeid tot een van de kroonjuwelen van Ubisoft. De game was de snelst verkopende nieuwe ip ooit van de Franse ontwikkelaar/uitgever, en losse delen hebben keer op keer een miljoenenverkoop gegenereerd. Zo zijn van Assassin's Creed: Brotherhood inmiddels 6,5 miljoen stuks over de toonbank gegaan en de game verkoopt nog altijd door.
Toch vrezen sommige critici dat Ubisoft te hard van stapel loopt door nu jaarlijks met een nieuw AC deel op de proppen te komen. En ook Jan en Wouter zetten daar hun vraagtekens bij. In hoeverre behoud je kwaliteit, creativiteit en originaliteit wanneer je jaar in, jaar uit dergelijke gigantische games uitbrengt? En worden gamers op een gegeven moment niet een beetje AC moe?
Nemen we Call of Duty als vergelijkingsmateriaal - niet inhoudelijk, maar eveneens een Triple A game met een jaarlijkse release - dan lijkt die angst volkomen ongegrond. Iedere nieuwe CoD heeft meer verkocht dan de vorige. Activision bewijst daarmee dat gamers wel degelijk ieder jaar een nieuw deel van hun geliefde franchise willen.
Zolang Ubisoft kwaliteit blijft bieden, interessante spelelementen verzint en de serie op een volwassen en volwaardige manier blijft uitbouwen, hoor je ook ons niet klagen, natuurlijk.
Jan (groot AC fan) en Wouter (een stiekeme genieter zoals zal blijken) hebben na recente demonstraties van de nieuwe Assassin's Creed en interviewsessies met het ontwikkelteam van Ubisoft Montreal een voorzichtige eerste balans opgemaakt. Beiden zijn enthousiast maar allebei houden ze ook nog een slag om de arm.

"DIT KAN JE NIET MENEN. DIT ZIJN TOCH IENIEMIENIE KULARGUMENTEN?"

JAN: Wouter, heb je het al gezien? Dit najaar wordt het weer genieten met AC: Revelations. Het einde van de Ezio trilogie. Jongen, dat jij dat allemaal moet missen.

WOUTER: Moet missen? Dit komt misschien als een schok, maar ik heb alle drie de Assassins helemaal tot het naadje uitgespeeld, baklap! Alle fucking sidequests, alle wapens en armor unlocked, ik heb zelfs alle missies in Brotherhood 100% synchronized!

JAN: Huh? Oh? En waarom ben je daar dan altijd zo stilletjes over geweest? Ik ben binnen de PU burelen een zelfverklaard AC fan maar ik heb vanuit jouw hoek nooit enige steun gekregen? Een mooie Judas ben je!

WOUTER: Tja, wat kan ik zeggen... Elke Assassin's Creed ben ik weer verslaafd als een dolle, maar bijna tegen wil en dank. Ik MOET, als een soort van neuroot, die games doorploegen maar niet omdat ik het zo'n briljante serie vindt, of zo, meer omdat het een guilty pleasure is.

JAN: Verklaar je nader, want dit klinkt als het gelal van een dronken Tempelier.

WOUTER: Kijk, Janneman. Ik heb een beetje een bizarre relatie met deze serie. In feite vind ik veel elementen ervan goed: het free-roamen, de vele sidequests, het klimmen en klauteren, het feit dat het zich in het verleden afspeelt en het allemaal redelijk historisch accuraat is... er zijn tal van positieve dingen op te noemen. Maar het stijltje, het bijna steriele, witte



Er schijnt een film van Assassin's Creed in de maak te zijn. Toby Maguire (Spider-Man) was natuurlijk eerste keus voor de hoofdrol, maar hij vond het script niet langdradig genoeg.



De bewoners vroegen zich al af hoe 't mogelijk was dat die meeuwen zulke enorme drollen dropten...

S CREED

JAN & WOUTER KIFTEN EN KIBBELEN

MULTIPLAYER REVELATIE

De multiplayer van Brotherhood keert terug in AC: Revelations, alleen aangescherpt. Zo moeten de gameplay en de modi meer ingebed worden in de overall storyline, door simpelweg om de zoveel levels een cutscene te laten zien waarin geheimen over Abstergo worden prijsgegeven.
Dit keer kan je ook het uiterlijk van je personage aanpassen, alsook diens wapenuitrusting. Daarnaast is het mogelijk om speciale guilds op te zetten.



sfeertje, dat bevalt me niet. En waar ik de eerste game véél te repetitief vond, gingen we daarna naar Italië en ergerde ik me blauw aan die Italo accenten en die lamme Ezio met z'n gladde bakkus. Blergh!
JAN: Een game speelt zich af in Italië en je ergert je aan Italiaanse accenten? Je vindt dat Ezio een glad smoeltje heeft? En dus heb je moeite met de game? Dit kan je niet menen. Dit zijn toch ieniemiene kulargumenten om een serie af te vallen?

SLAAPVERWEKKEND

WOUTER: De stijl, Jan, de hele fucking stijl, is niet een ieniemiene kulargumentje. Dat heeft met alles te maken: met de muziek, de laadschermen, de sound effects van de menuutjes, enzofrigginvoorts... Het heeft allemaal een soort van slaapverwekkend effect op me en het haalt het historische aspect wat mij betreft volledig naar beneden. Ga sciencefiction óf ga ranzig middeleeuws, maar niet iets er tussenin. Nu is het alsof je met je blote klauwen Bourgondisch gaat vreten, kroezen bier achterover slaat... in een ziekenhuis. Eh, als je begrijpt wat ik bedoel.
JAN: Zie je het grotere plaatje dan niet? Deel 1 was wellicht repetitief maar qua free-roaming revolutionair. De animaties, de manier waarop de steden tot leven waren gewekt, het echte, volledige ga-en-sta-waar-je-wilt principe, de historische finesse... en daarna is de serie alleen maar gegroeid met Brotherhood als voorlopig hoogtepunt.
WOUTER: True, Brotherhood is veruit de beste uit de serie en daar heb ik me ook het meest mee vermaakt. Maar het heeft de serie twee delen gekost om er de potentie uit te trekken die er al vanaf deel 1 in zat. Want deel 1 mocht misschien wel erg bijzonder zijn qua free-roaming omdat je elk gebouwtje kon beklimmen, maar je kon vervolgens geen fuck doen in die hele stad! Ik verveelde me de malaria.

DUBBEL GEVOEL

JAN: Nou goed, je bent dus bij deze uit de kast gekomen. Laten we het verleden rusten en het hebben over Assassin's Creed: Revelations.
Ik heb er in ieder geval een dubbel gevoel over. Aan de ene kant verheug ik me als een dwaas om dit najaar als een wijze, oudere Ezio over de daken »


Die Arabieren hadden een bloedhekel aan de volgelingen van Ezio. Er was toen al sprake van een diepgewortelde Eziodenhaat.




Aan Ezio kun je zien dat hier gegooid is met een springlading.

» en op de torens van Constantinopel te klimmen en te klauteren, anderzijds ben ik bang dat AC: R een verkapt zoethoudertje gaat worden in afwachting van AC III.
De inhoudelijke stap van AC II naar AC: Brotherhood was enorm met Rome als epische stad, het Borgia Towers systeem, de Brotherhood die je kon trainen, de multiplayer... Revelations lijkt vooralsnog vooral een verfijning en een voortzetting van alles dat Brotherhood ons bracht. In principe geen slecht ding, alleen zal de impact wellicht wat minder zijn...
WOUTER: Nou, de geschiedenis van de AC-reeks heeft mij geleerd dat ik eigenlijk juist meer moet verwachten van een tussendeel, dan van een 'echt' vervolg. Bovendien gaan we in Revelations afwisselend op pad met Ezio en Altair, en voor mij zal het een verademing zijn om verlost te worden van dat ietwat, ehm... metroseksuele Italië. Ik heb die regio tijdens die periode wel gezien en ik ga graag andere culturen verkennen.
Wat we ook zeker lijken te gaan doen, want Constantinopel kan wel eens een totaal ander koekie zijn met een soort mix van Europese en Aziatische culturen. Het is sowieso een stuk minder wit en glad dan Rome, afwisselender ook met meerdere soorten volken die naar je lopen te schreeuwen als je over de daken heen klautert, en verdeeld in vier totaal van elkaar verschillende districten. Ik hoop dat het er ook wat ranziger zal zijn. Schijt en bloed wil ik zien, want dat liep er vroeger gewoon over de straten, hoor!
JAN: Mmm... fecaliën en bloedplasma? Wat heb jij toch aparte voorkeuren. Ik hoop dat je vriendin hier ook van op de hoogte is? En nee, dit ga je niet krijgen in AC: R ben ik bang.
Wel kijk ik persoonlijk erg uit naar de toepassing van de Assassin's Dens om zo je invloed in de stad te vergroten. Vooral het feit dat je deze ook weer kunt verliezen als je Notority te hoog wordt, spreekt me erg aan. Het is een logisch vervolg op het Borgia Tower systeem.
Verder moet Constantinopel als stad natuurlijk episch zijn, al vraag ik me af of ie kan tippen aan Rome, wat natuurlijk een groot openluchtmuseum is. Tenslotte vind ik het systeem van de hookblades en ziplines echt meesterlijk en kan ik niet wachten om dat zelf in de praktijk te brengen, maar waar heb jij eigenlijk het meeste zin in wat betreft de gameplay van AC: R?



JAN

"WAAROM AC: REVELATIONS HOOGSTWAARSCHIJNLIJK TOP WORDT"

- Ubisoft koestert haar Kip met de Gouden Eieren. Een middelmatig tussendoortje kan veel schade aan de franchise berokkenen, en dat laat Ubisoft nooit gebeuren.
- Met tweehonderd man werkt het grootste ontwikkelteam ooit in de Ubisoft geschiedenis aan AC: Revelations.
- Montreal staat aan het hoofd, maar ook de andere studio's van Ubisoft dragen hun steentje bij. Brotherhood kende een soortgelijke aanpak en dat leverde een heel mooi resultaat op.
- Ubisoft belooft al het goede uit Brotherhood nog verder aan te scherpen en te verbeteren voor Revelations. En waarom zou een Call of Duty, een FIFA en een Pokémon wel ieder jaar mogen verschijnen en een AC game niet? Gelijke monniken, gelijke kappen mensen... of in dit geval Assassin Hoodies!
- Het is de afsluiting van de Ezio trilogie. Hierna volgt een nieuw hoofdstuk met een nieuw personage, een nieuwe setting en een ander tijdperk. Een afsluiting van een trilogie moet een klapstuk zijn en een bevredigend einde opleveren. Ik ben er van overtuigd dat Ubisoft alles op alles zet om dit de beste AC te maken uit de serie.



WOUTER

"WAAROM AC: REVELATIONS MISSCHIEN TOCH TEGEN GAAT VALLEN"

- Het is een tussendeel waar maar een jaar fulltime aan gewerkt is. Groot team of niet, dat is niet veel tijd voor een free-roamer op flinke schaal die zich afspeelt in meerdere steden (naast Constantinopel zijn er nog Cappadocia en Masyaf), met nieuwe characters en nieuwe moves. Het moet haast wel ten koste gaan van iets, maar wat?
- Same engine, different day.
- Tja, een ontknoping van een trilogie... Ik heb eigenlijk geen idee waar het verhaal van Ezio naar toe gaat, en als we het einde van deel 2 in ons achterhoofd houden, vrees ik ook dit keer voor een, ehm, op z'n zachtst gezegd ongeloofwaardige afsluiting.
- Een van de peilers van Revelations is Mocam, een techniek waarmee de gezichtsuitdrukkingen van de acteurs op bijna L.A. Noire-achtige wijze weergegeven kunnen worden in de game. Leuk, maar voor een grote franchise heeft Assassin's Creed wat mij betreft misschien wel de minst memorabele, meest saaie characters ooit, tot op het irritante af. Heeft het dan zin om ontwikkelpower in die techniek te douwen?
- Assassin's moet een serie worden voor iedereen en z'n oma, dat blijkt wel uit het feit dat er jaarlijks eentje uitkomt. Het zit er dus dun in dat Revelations een uitdagender geheel gaat worden dan z'n voorgangers, want doodgaan dat vindt Pierre de bloemist ontmoedigend. Kan het dan nóg makkelijker? You bet your ass it can!

MEER ACTIE

WOUTER: Ook de hookblade, absoluut, al is het alleen maar omdat je hiermee veel sneller door de stad kan raggen, alsof je vervoertips van zowel Batman als Spider-Man hebt gekregen. Daarnaast moet dit sadistische ding ervoor zorgen dat de overgang tussen je verplaatsen en de combat veel soepeler verloopt omdat je met het ding zowel prima over kabels kan glijden als in de schedels van je tegenstanders kan rammen.
Wat betreft een andere belofte op gameplaygebied weet ik het nog niet helemaal. De Ubi-dudes vertelden me namelijk dat er meer lineaire, actievolle segmenten in Revelations zullen zitten, waarbij ze als voorbeeld een stuk gameplay lieten zien waarin Ezio achterna gezeten wordt door soldaatjes, en hij zich over allerlei gebouwen, rotsen en steigers uit de voeten probeert te maken. Terwijl die gasten donderbussen op hem leeg schieten, springt Ezio op hoge snelheid van het ene scripted event in het andere, waarbij steigers instorten en rotsblokken naar beneden kletteren. Op zich is dit vet en zorgt het voor een fijne laag filmisch geweld, maar aan de andere kant kan het wel eens bijzonder trial & error irritant worden. Hoewel ik Ubi er niet van verdenk om Assassin's in ene MOEILIJK te maken! Dat zou toch wat zijn, zeg!
Wat jij, JAN, AC-betoeteraar extraordinaire?
JAN: Nee, Ubisoft zal AC: R niet moeilijker gaan maken, eerder toegankelijker of beter gezegd, meer



HISTORISCHE FIGUREN



Een Assassin's Creed zou geen Assassin's Creed zijn als er niet een oud, muf blik aan historische personages was opengetrokken om op geheel eigen wijze in de game geportretteerd te worden. Zo is er Manuel Palaelogos (zie screen), ogenschijnlijk gebaseerd op Manuel II Palaiologos, een keizer die volgens z'n Wikipedia-pagina 'de boeiendste figuur uit de laatste eeuw van het Byzantijnse Rijk' was. Moet je nagaan... Nou leefde die gast dus wel een paar honderd jaar eerder dan wanneer de game zich afspeelt, dus misschien lul ik wel uit m'n nek. Een character genaamd Prince Suleiman lijkt geïnspireerd te zijn op een bestaande familie die Perzië geregeerd heeft in de 17e en 18e eeuw. Maar omdat Suleiman ook geïnterpreteerd kan worden als Sulaiman, Suleman, Soliman, Sulayman, Süleyman, Sulejman, Sleiman, Sleman of Solyman, zit ik er hier ook misschien weer compleet naast.
Hoe dan ook, historische lui zullen er zijn, of ze nou ergens op gebaseerd zijn of niet.



gestroomlijnd zonder de vrijheid die de speler geniet, weg te halen. Zo vind ik random sidequests die zich aandienen een stuk beter dan het sjouwen van dozen of plantenbakken om maar eens wat te noemen.

WOUTER: Ik hoop niet dat die gaan lijken op wat we in Red Dead Redemption op ons pad kregen, want die waren een beetje té random. Toen ik in die game voor de twintigste keer een vrouw achtervolgd zag worden door een roedel wolven, liet ik d'r maar opgevroten worden.

JAN: Heb een beetje vertrouwen in Ubisoft, Wouter! Oké, misschien kunnen die random sidequests op verschillende manieren uitpakken maar het in elkaar knutselen van talloze verschillende bommetjes lijkt me sowieso erg leuk, vooral in combinatie met de upgrade van Eagle Vision naar Eagle Sense waarmee je de route van een guard kunt peilen om daarop te anticiperen.
Met een beetje mazzel kun je dus als een echte Al Qaeda terrorist bommetjes plaatsen op de route van een bad guy die vervolgens op een van jouw bermbommen loopt. Dit zijn kleine maar ingrijpende spelelementen die de totale ervaring naar een hoger niveau kunnen tillen.

GEVECHTEN

WOUTER: Weet je wat de serie voor mij naar een hoger niveau zou tillen? Als de gevechten eindelijk eens uitdagend worden! Ik erger me al drie delen de pleuris dat Ubi zo'n vet vechtsysteem met zulke brute moves heeft gemaakt... en er geen kontveeg mee doet. Ze moeten eens naar Arkham Asylum en Arkham City kijken, want Rocksteady heeft een vergelijkbaar systeem, maar dan uitdagend en vet, zonder dat het meesteren ervan onmogelijk moeilijk wordt.
Ik vrees namelijk met grote vreze dat Assassin's, nu het een jaarlijks terugkerende franchise is, met elk deel nóg makkelijker en mainstreamer wordt. In Brotherhood kon je ongeschonden een gevecht met tien mannetjes winnen, door maar elf keer een knop in te drukken. Het zou toch ongeloofwaardig zijn als Ezio dat op 53-jarige leeftijd nog nadoet... ✪





De game speelt zich dus deels af in Constantinopel. Ik had vroeger een jongetje in de klas, die heette Constant. Zeiden we altijd tegen 'm 'Constant wil constant de contstand'.



Nu zie ik ineens waarom de dildo een Arabische uitvinding is...

VERWACHTING

Ik heb nog te weinig gameplay kunnen zien van AC: Revelations om nu al mijn longen volledig leeg te blazen op de loftrompet, maar datgene wat ik heb gezien, stemt mij zeer tevreden. Brotherhood was een meesterlijk spel en het feit dat Ubisoft daar op voortborduurt, verbetert en aanvult moet iedere AC fan als muziek in de oren klinken. Neem daarbij de vele nieuwe moves, gameplay en verhaallijnen van zowel Ezio, Altair als Desmond binnen een tot de verbeelding sprekende stad als (o.a.) Constantinopel en je zult begrijpen dat ik niet kan wachten tot het november is.



- ⊕ Constantinopel!
- ⊕ De Hookblade.
- ⊕ Speel als Ezio, Desmond en Altair.
- ⊖ Kent de game wel genoeg echt nieuwe content om het voor langere tijd interessant te houden?

VERWACHTING

Er zitten vette ideeën in Revelations, de performance capturing ziet er dik uit en de nieuwe setting lijkt verfrissend. Alleen hoop ik van harte dat dit EINDELIJK eens een uitdagende game gaat worden, zowel op het gebied van de battles als van het op stealthy wijze een missie afwerken. Flikker er een hogere moeilijkheidsgraad in, inclusief vijanden die me daadwerkelijk de kop af kunnen snijden. En laat Ezio door de jaren heen in godsnaam een wat ruiger, overtuigender character zijn geworden, niet zo'n haarloze butcrack als in de afgelopen twee delen. Oh ja, en dit keer geen tanks graag.



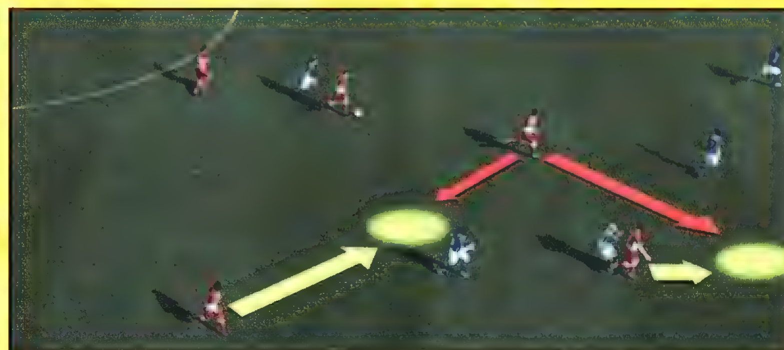
- ⊕ Belofte dat alle losse eindjes aan elkaar geknoopt worden.
- ⊕ Het beste uit de vorige AC's verzameld, verbeterd én aangevuld.
- ⊕ Nog geen tanks gezien.
- ⊖ Wordt de game niet te makkelijk?

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
PC / PS3 / XBOX 360

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
NOVEMBER 2011

POWERSPY

- Omgerekend naar de free stuff die Sony de gamers biedt als 'schadevergoeding' voor de hack (twee games en PSN+ voor een maand), hebben PlayStation bezitters door de hack 104 dollar schade geleden.
- Daar had je dus twee jaar een abonnement op een werkend Xbox Live voor gehad.
- Of is de Powerspy nu te sarcastisch?
- Maar leedvermaak is nu eenmaal een van de leukste vormen van vermaak, en de Powerspy wordt nu eenmaal betaald om te vermaken.
- Hij kent er nog wel eentje uit die categorie. Rockstar heeft zich namelijk verbaasd over het feit dat sommige consoles oververhit raken als er lang L.A. Noire op gespeeld wordt.
- De Powerspy weet dat de game hot was, maar zo hot...
- Overigens roepen zowel Sony als Rockstar dat het niet de firmware noch de game is die de boel heet maakt.
- Het zal toch niet zo zijn dat hackers een heel virus in de PS3 hebben gestopt?
- Nog eentje? Microsoft gaat een nieuw diskformaat gebruiken voor de Xbox 360.
- Leuk idee, jammer alleen dat deze schijf bepaalde oude Xbox 360's kapot schijnt te laten gaan.
- Nu heeft Microsoft dus naast een Red Ring Of Death ook een Silver Ring of Death.
- Namco Bandai vond het onlangs nodig omdat ie te weinig reisde en gooide er dus een trip naar Dubai uit. Maarten mocht mee. En hoe het komt, weet de Powerspy niet, maar als die twee op reis gaan, gebeuren er allerlei weirde zaken.
- De hilariteit begon al voor de reis toen de twee een dik pak papier overhandigd kregen met tientallen zaken die ze niet mochten doen in dit Arabische land. Geen vrouwen flirten, niet naar vrouwen fluiten, geen alcohol drinken in het openbaar, geen schunnige gebaren maken, etc.
- En wat dit alles nu precies het gedrag van Maarten omschrijven.



PES 2012 GAAT DE STRIJD WEER AAN

Ondanks dat PES 2011 echt stukken, maar dan ook stukken beter was dan PES 2010, heeft EA de footie-strijd vorig jaar met FIFA 11 duidelijk gewonnen. Maar PES-legende Seabass geeft niet op en gaat door met zijn serie.

Omdat we PES 2012 nog niet hebben kunnen spelen en FIFA 12 wel, wilden we de games in deze PU niet keihard naast elkaar zetten. Maar helemaal niks over PES 2012 zeggen kan ook niet, helemaal niet nu PES-adept Maarten de baas is bij de PU.
Dus daarom in het nieuws, de eerste feiten over Konami's nieuwe footie.

- Seabass gaat door met de Free to Play stijl waarin je zelf alle passes en schoten verstuurt zonder hulp van de computer. Echter, volgens Seabass leidde dit tot te veel dezelfde manier van spelen en overmatig gebruik van dribbelende superspelers zoals Ronaldo om de verdediging te overpoweren.
- Daarom zal in PES 2012 meer de nadruk worden gelegd op teamplay en het gebruiken van korte passes en een-tweetjes om door de linies heen te breken.
- CPU's zullen meer de diepte in gaan en zich meer dan ooit aanbieden voor combinaties.
- Een tegen een op het veld wordt dynamischer met meer dribbel mogelijkheden.
- De Man Marking is sterk verbeterd. Hold-up Play was te lastig in PES 2011 en wordt nu simpeler.
- Er komt een nieuwe mode, die nu nog niet bekend is gemaakt.
- Geen grote verbeteringen op grafisch gebied.



EPIC MET HOOFDLETTER 'E'

Dat veel lezers op 20 september Gears of War 3 zullen gaan halen, leidt geen twijfel. Maar zouden er onder die fans ook mensen zijn die twee keer zo veel willen neerleggen voor het spel omdat de Epic Edition ook echt Epic is?

Bij ons op de redactie wel, want check het beeldje, een prachtig boek over de making of, een COG-vlag, het testament van Marcus' Fenix en veel meer.
Inderdaad, Epic met de hoofdletter 'E'.



CHRISTEL EN KRISTEL

De Utrechtse Sylvia Kristel was in de jaren zeventig een beroemde softpornoactrice. Tenminste, dat wist Ed ons te vertellen toen hem bij het meekijken naar No More Heroes de naam Sylvia Christel opviel.

Uit interviews blijkt dat Suda51, het aangenaam gestoorde brein achter No More Heroes, de Sylvia Christel uit No More Heroes inderdaad naar de Utrechtse softpornoactrice Sylvia Kristel heeft gemodelleerd.
Deze anekdote brengen we je, omdat ons oog onlangs viel op een fraai beeldje dat op zijn beurt weer naar de Sylvia Christel van Suda51 is gemodelleerd.
Een plaatje van dat beeldje wilden we je niet onthouden. En speciaal voor Ed doen we er ook nog een van de originele Sylvia bij.



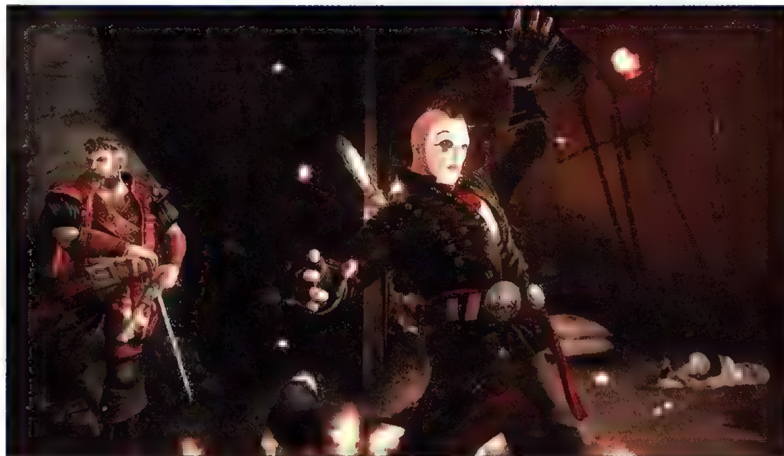


"WE MOETEN EENS GAAN KIJKEN OF WE ONLINE PLAYERS KUNNEN CHARGEN OP BASIS VAN HOE LEUK JE BENT OM MEE TE SPELEN."

Gabe Newell van Valve heeft de oplossing voor Franse kutkoters.



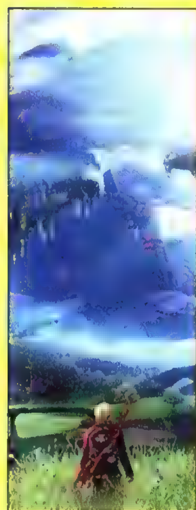
FABLE 4 IS IN DE MAAK

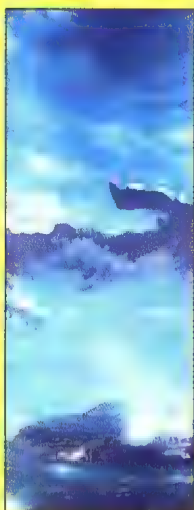


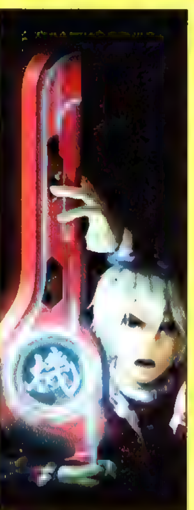
Een hele lastige Glazen Bol voorspelling deze maand, aangezien ik hem op dinsdag 17 mei al inleverde bij Ed, drie weken voor de E3, en de E3 inmiddels al weer achter ons ligt. Ergo: een shitload aan info is naar buiten gekomen waardoor jullie misschien denken "ja, handige voorspelling, dat heb je gewoon op de E3 gehoord en gezien."
Zo zit het dus niet. Ik ga hier iets stellen dat óf tijdens de E3 reeds bekend is geworden óf helemaal niet. In dat laatste geval zal de waarheid van deze voorspelling nog even in het ongewisse blijven, in het eerste geval is het voor jullie lezers oud nieuws maar blijkt mijn Glazen Bol in retrospectief opnieuw fantastische krachten te hebben. Want wat zag ik in mijn onvolprezen doorschijnende bolus: Fable 4 is in ontwikkeling!
Peter Molyneux heeft zich al eens uitgelaten over het feit dat hij boordevol nieuwe ideeën zit voor Fable 4. Terugkijkend op het laatste deel gaf hij in een interview toe dat Fable III (zie screen) technisch wellicht niet helemaal meekon met de moderne games van vandaag de dag en dat de planning en de deadlines wellicht wat te strak waren. Anderzijds vindt de goede man nog steeds dat Fable games unieke games zijn in een markt die overloopt van de shooters en actiespellen. En daar geef ik hem gelijk in.
Hoe dan ook, Fable 4 of Fable IV is in de maak, wordt zeer waarschijnlijk op de E3 getoond, zal Kinect ondersteunen maar zal grotendeels nog met de traditionele controller te spelen zijn. Bam!

WELKE COVER KRIJGT XENOBLADE?

Om alvast de aandacht te vestigen op Xenoblade Chronicles, de RPG die over een maand of wat voor de Wii verschijnt, kwam Nintendo onlangs met een aardige actie.









Op de site van het spel verschenen vier alternatieve covers voor de Europese versie van het spel, aan de bezoekers de eer om de beste te kiezen.
Op moment van schrijven wijst alles erop dat het de meest linker is geworden, dus met die eenzame held die zijn armen machteloos laat hangen bij het aanschouwen van de overweldigend grote wereld rondom hem.
Een cover die eigenlijk zo'n beetje hetzelfde gevoel uitbeeldt als Jurjen bekroop tijdens het spelen van de Japanse versie, zoals je in de PU van vorige maand hebt kunnen lezen.
En dus ook wat ons betreft de terechte 'winnaar'.



CHINA KRIJGT AMERICA'S ARMY

De VS mag zich dan wel voordoen als de militaire grootmacht van deze wereld, in potentie heeft China veel meer power. En geen last van bezuinigingen...

Omdat de Chinese overheid een dikke twee miljoen soldaten nog niet genoeg vindt, komt men met een eigen versie van America's Army, genaamd Mission of Honor. Echt fraai ziet het er niet uit, maar we zijn vooral benieuwd in hoeverre de staatscensuur in dit spel doorgevoerd wordt. Want kun je met je Chinese soldaat wel verliezen in dit spel, of vliegt dan subiet je internetverbinding er uit?

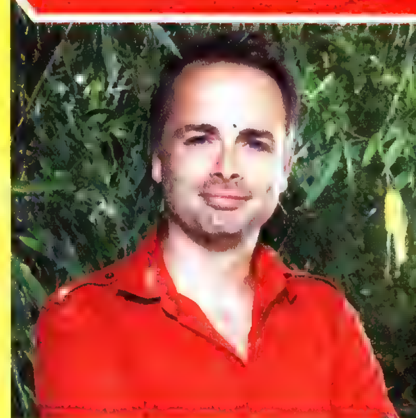
POWERSPY

POWERSPY

- Tot slot deed Jan Maarten versteld staan door vrijwel de hele vlucht slapend door te brengen. Daar moet wel bij worden gezegd dat Jan zoveel vliegt dat hij met zijn Diamond Edition Black Label Extraordinaire Card van KLM op verschillende vlakken een speciale behandeling krijgt.
- Zo zingen de stewardessen altijd een slaapliedje voor hem en krijgt hij van de mooiste een shiatsu-massage. Daar krijg je zelf een olifant nog mee in slaap.
- Maarten zijn wraak was echter zoet. Hij nam een foto van een slapende Jan die rij 7 en 8 onderkwijlt en die zie je ongetwijfeld ergens in deze PU wel terug.
- Hé, we zijn collega's van elkaar of niet...
- En opeens was daar het lek van Modern Warfare 3. De hele naam tot en met screens en releasedatum lag op straat.
- Of was het wel een lek? Want drie dagen later kregen we opeens posters en een t-shirt van MW3 in de bus. En de postbode lekt niet...
- Althans dat hoopt de Powerspy, want dat is nogal een ranzig idee. Moet ie elke dag de stoep schoonmaken.
- De oorlog tussen MW3 en Battlefield 3 wordt wel een hele hete. Zeer waarschijnlijk zal Battlefield 3 een paar dagen eerder dan MW 3 (8 november) in de winkels liggen. EA heeft alvast een oorlogs-pr-potje van honderd miljoen dollar klaargezet.
- Voor dat bedrag maken normaliter drie developers een dikke game.
- Nintendo denkt er over om de aankoopprijs van de Wii onder de 100 euro te gaan droppen.
- De vraag is daarbij voor wie ze dat dan doen, want het lijkt er op dat de casual mamma's en pappa's een beetje uitgezwiept zijn.
- Overigens is Nintendo wel de enige console van de drie die niet structureel kapot is gegaan of offline ging door een hack.
- Wat in dit geval niet zo moeilijk is omdat er weinig aan de Wii te slopen valt en niet veel mensen online gaan met die console...

IN GESPREK MET: MICHEL ANCEL

O.A. BEDENKER VAN RAYMAN



PU: Eind dit jaar verschijnt Rayman Origins voor PS3, Xbox 360 en Wii. Oorspronkelijk was de game gepland als episodic download only game. Wat is er gebeurd?
Ancel: Oorspronkelijk wilden we inderdaad een kleinschalige Rayman game maken en die in delen digitaal aanbieden. Echter, de reacties van gamers, fans maar ook mensen binnen Ubisoft waren zo enthousiast dat we het project naar een hoger niveau hebben getild. Het team is fors uitgebreid en Rayman Origins is nu een volwaardige full length game geworden.
PU: Waarom is Rayman zo lang weggeweest? Hij werd bijna weggeconcurreerd door die rare konijnen?
Ancel: De Rabbids hebben veel voor Ubisoft betekend, maar nu wordt het tijd voor de terugkeer van een echte next-gen platformer in 2D. En dat is Rayman Origins.
PU: Wordt Rayman Origins een pure platformer?
Ancel: In basis is de game een platformer maar we hebben heel veel elementen uit andere genres gebruikt. Belangrijk om te melden is bijvoorbeeld de grote mate van interactie met de omgeving. Je 'awakent' de wereld om je heen, je creëert op dynamische wijze nieuwe routes en paden, je kunt vijanden letterlijk veranderen, en dit alles levert hilarische situaties op. Zo kun je bijvoorbeeld vijanden veranderen in heliumballonnen en ze gebruiken om van A naar B te zweven. Aanvullend kent Rayman Origins beat'em up elementen; op zich niet gebruikelijk in de klassieke platformer, maar hier een logische aanvulling op Rayman's bekende throw-punch combatmove.
Voorts zorgen skills als duiken, zwemmen en de wallsprint ervoor dat we meer kunnen doen met de spelwerelden.



PU: Afgezien van Lara Croft, Mario en Sonic zijn er weinig platformhelden en dito games meer. Is het platformgenre aan het uitsterven?
Ancel: De laatste jaren lijkt alles te draaien om de mooiste graphics en realisme, met allerhande complexe besturingen tot gevolg. Mij lijkt de tijd rijp dat het weer gaat draaien om creativiteit, originaliteit en fun. De games die je noemt, zijn stuk voor stuk iconische games omdat ze unieke content kennen, leuk zijn voor een groot publiek, toegankelijke controls hebben en simpelweg heel veel spelplezier opleveren. Dat geldt straks ook allemaal voor Rayman Origins.
PU: We moeten het vragen... Waar blijft nu toch, bij de baard van Methusalem, het langverwachte Beyond Good & Evil 2?!!!
Ancel: Op dit moment focussen we ons volledig op Rayman Origins.

DRAGON QUEST IS OOK AL JARIG

We vieren heel wat verjaardagen van gamefranchises dit jaar. Na Sonic en Zelda is het nu de beurt aan Dragon Quest.

De vijfentwintigste verjaardag van die RPG-serie wordt in Japan gevierd met het uitbrengen van allerlei dure maar zeer begerenswaardige DQ-goodies (zie plaatjes hieronder) en - misschien nog wel interessanter - een Wii-disc met daarop de eerste drie Dragon Quest-avonturen in zowel de originele (NES) als opgepoetste (SNES) vorm.
Inderdaad, die Wii-disc mogen ze ook wel even in Europa uitbrengen, aangezien die eerste drie avonturen hier nooit officieel zijn uitgebracht. Maar die kans is zo klein dat we er amper op durven hopen.





ANGRY BIRDS: EEN PLAAG?

Veel 'serieuze' gamers kunnen die 'casual' Angry Birds ondertussen wel, eh, schieten, maar dat neemt niet weg dat Angry Birds een van de meest gespeelde games van de laatste jaren is.
En ook buiten de games laten de vogels steeds vaker hun boze koppen zien.



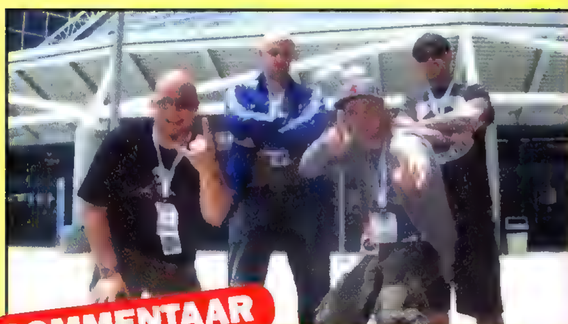


THE DEATH OF OSAMA BIN LADEN: THE GAME

Je kon er op wachten, al vinden we het tegelijkertijd ook wel een tikje dubieus: een map die Osama's Abbottabad villa/bunker ingame tot leven wekt.

Een knutselaar die zichzelf Fletch noemt, heeft met behulp van de tools van Counter-Strike Source een map gemaakt over de inval in de Pakistaanse villa van Osama bin Laden. Of de map strategisch wel in balans is, en of het daadwerkelijk overtuigende gameplay oplevert, zal velen een worst zijn, aangezien de gratis map (slechts 1Mb) inmiddels duizenden keren is gedownload via www.gamebanana.com/maps/156014.
De compound is, eerlijk is eerlijk, behoorlijk knap nagemaakt en dat terwijl Fletch zijn info waarschijnlijk enkel en alleen heeft vergaard aan de hand van de spaarzame foto's die zijn vrijgegeven over de Pakistaanse hideout van de een na beroemdste Baardmans op aarde (die credits gaan naar Sinterklaas, natuurlijk).
Gamers die nog meer willen, zouden eventueel kunnen overwegen om de gratis game Kuma War II te downloaden. Deze game bestaat uit meerdere episoden en laat spelers in The Death of Osama Bin Laden, random dan wel de aanvallende U.S. Navy SEALS dan wel de bodyguards van Bin Laden spelen in de inmiddels beruchte compound setting.
Het enige personage dat altijd door een bot wordt bestuurd, is Bin Laden zelf. De game kun je desgewenst hier downloaden: www.kumagames.com, op YouTube staat de bewuste missie.

"HET SPIJT ONS VERSCHRIKKELIJK."
Sony maakt het understatement van het jaar.



COMMENTAAR


JAN

E3: DAAR MÓET JE BIJ ZIJN!

De E3 zit er weer op, althans fysiek. Als jij dit leest, zijn we nog als een gek alle info, demonstraties en hands-ons aan het verwerken tot sprankelende artikelen. En op PU-TV staat ook nog het een en ander in de steigers dat met de E3 te maken heeft.
Vooraf aan de jaarlijkse beurs in Los Angeles laaide de inmiddels bekende discussie weer op: 'Is de E3 nog wel interessant?' Een volledig loze discussie natuurlijk want ondanks de komst van internet en livestreaming van persconferenties is niets zo waardevol als daadwerkelijk ter plekke zijn.
Ik zal alle azijnzeikerds die liever thuis blijven en lopen te mekkeren dat alle info vooraf al op straat ligt, voor eens en voor altijd de mond snoeren.

1. UNIEKE INTERVIEWS
Op de E3 lopen ze allemaal rond, van Miyamoto tot Peter Molyneux, van Kojima tot James Cameron. Grootheden in hun vak en beschikbaar voor interviews. Die mogelijkheid heb je vaak maar een keer per jaar en dat is op de E3.

2. HANDS-ON BABY!
Niets zo lekker als zelf met Uncharted 3 spelen, de eerste keer de nieuwe Mario op 3DS betasten of even een potje knallen met Battlefield 3. Eigen ervaring is goud waard.

3. SCOOPS
Jawel, er is nog wel degelijk ruimte voor scoops. Niet veel, maar er zijn nog steeds games die pas op de E3 worden aangekondigd en die je dan meestal een dag na de persconferentie in kleine kamertjes, behind closed doors, uitgebreider te zien krijgt.

4. NIEUWE HARDWARE
Het is vaak de eerste keer dat je met je vingertjes aan nieuwe hardware mag zitten, en die eerste keer is en blijft magisch.

5. DE VIBE, DE FEESTEN
Los Angeles en Hollywood zijn klatergoud en nep, maar één week per jaar is het heerlijk om er te vertoeven. De sfeer, het strand, de feesten die de speluitgevers geven, de celebs die er rondlopen, de grote bands die optredens geven… het hoort er allemaal bij en het is en blijft te gek.

6. OVERZICHT
Rondlopend op de E3 kun je als geen ander bepalen hoe de stand van zaken is. De grootte van de stands, de reacties van buitenlandse collega's, de onderlinge sfeer bij uitgevers, de line-ups. In L.A. wordt altijd heel goed duidelijk wie baas is en wie baas af is.

7. HET IS LEUK!
Met tien man een week lang in een villa om het Walhalla van de game-industrie te checken? Je zou bijna vergeten dat het heel erg leuk is om te doen!

POWERSPY

- JJ dacht na het winnen van de MTV FIFA 11 bokaal even dat ie een hele man was in dat spel, maar een trip naar de Europese FIFA Interactive World Cup finale zette hem weer met beide benen op de grond.
- Nederlands kampioen Koentje versloeg hem namelijk met 3-1.
- Wat het extra pijnlijk maakte is dat, terwijl JJ met Chelsea speelde, Koentje Ajax gebruikte. De club waar JJ al zoveel liefde voor heeft.
- Wat hem betreft krijgt Ajax in FIFA 12 ook drie sterren als kwaliteit. Dat willen wij toch zo graag.
- Er komt dus een Dragon Age 3 aan. Developer BioWare neemt namelijk nieuw personeel aan voor die game.
- Misschien dat ze met deel 3 van de Draken-serie een deel van het geld kunnen terugverdienen dat ze nu in de Star Wars MMO stoppen. Die schijnt al ruimschoots de tweehonderd miljoen dollar te zijn gepasseerd.
- Voor dat bedrag maken normaliter zes developers een dikke game.
- Overigens geeft BioWare aan dat Star Wars The Old Republic een heel andere MMO wordt dan WoW.
- Je meent 't! Kunnen we die even markeren als slimste uitspraak van de maand.
- Nog slimmer dan die van Sony PlayStation baas Stringer die de media uitfoetert omdat ze roepen dat Sony te laat heeft gemeld dat de boel gehacked was.
- Gelukkig voor hem zijn de hackers behulpzaam en zullen ze een volgende hack zelf bekend maken.
- Scheelt Stringer toch weer een hoop werk.
- JJ heeft dan eindelijk, als allerlaatste PU-crewmember, een Facebook pagina.
- Hij had namelijk een boekenbon gekregen en dacht...
- Dead or Alive is uit voor de 3DS. Waar zouden al die pubers die game nu voor halen?
- Inderdaad, de meer dan uitmuntende gameplay!

POWERSPY

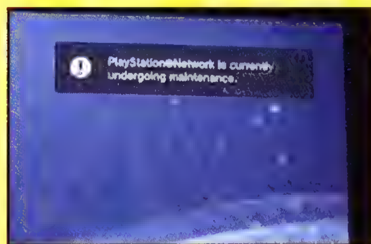
- Volgens een Engelse poll is Peter Molyneux de beste developer ter wereld. Op nummer twee staat Miyamoto.
- Dus de man die altijd roept dat zijn games niet goed zijn geworden, die is de beste... Kun je nagaan wat er gebeurt als je een keer een knappend spel maakt.
- Volgens Silicon Knights baas Dyack doen de vele apps afbreuk aan de overall kwaliteit van handheld games. 'Er zijn ongeveer 17.000 fart apps online, waar gaat dit over?'
- Leuk, dat mensen graag lachen als iemand een scheet laat.
- Wouter vindt 17.000 fart apps nog aan de lage kant. 'Je hebt echt scheten in alle kleuren, maten en geluiden. Die 17.000 doen recht aan de diversiteit van een goede ruft.'
- Er zijn natuurlijk ook goede apps, zoals Angry Birds, dat inmiddels tweehonderd miljoen keer gedownload is.
- Als dat zo is, dan verbaast het de Powerspy (gezien de link tussen gaming en geweld) dat er nog nergens berichten zijn opgedoken dat er kids betrapt zijn die kanaries met hun katapult afschieten.
- Er duiken weer roddels op dat Bungie aan een MMO FPS bezig is genaamd Destiny. Op de E3 zullen we er echter niks over horen, want Bungie is daar niet aanwezig. Aan de andere kant kunnen ze ook zo als primeur opduiken op de Microsoft of Sony persconferentie.
- Maar een MMO FPS? Is dat een soort Deathmatch zonder een maximum aan kills? De Powerspy wordt er nu al moe van.
- Is Duke Nukem Forever dan eindelijk uit, verschijnen er alweer geruchten dat Duke Nukem Forever 2 er ook komt.
- Dat valt namelijk af te leiden uit een gesprek met maker Pitchford over een homofiele robot die The Duke zou vergezellen. De gay bot haalde Forever niet, maar Pitchford wil er desondanks weinig over kwijt omdat hij dit idee in de volgende delen wil gaan gebruiken.
- Dus we noteren als afsluiter ook al de primeur van Forever 3. Zeg dus niet dat de Powerspy niet bovenop het nieuws zit.

COMMENTAAR


JJ

PLAYSTATION NOTWORK

'PlayStation Notwork', die term werd in de maand mei veelvuldig gebruikt door de Xbox fanboys. Evenals een aantal creatieve filmpjes volop achievements voor het gehackt raken van PSN en 'drie weken offline zijn'. En geef ze eens ongelijk. Jarenlang waren zij de lul dankzij de Red Ring of Death. Iedereen moet toch op z'n tijd een lolletje hebben, en leedvermaak is nu eenmaal een van de leukste vormen van vermaak.
Maar al die onderbroekenlol doet niets af aan de enorme flater die Sony heeft geslagen. En het bizarre is dat er een rechtstreekse parallel te trekken is met die rode ring van Microsoft. Want net als dat technische malheur werd veroorzaakt door de keuze voor goedkoper materiaal, is de hack van Sony te wijten aan 'de keuze' om de boel niet goed te beveiligen... omdat een goede beveiliging gewoon veel geld kost.
Goedkoop is dus weer duurkoop gebleken en beide partijen hebben die les weer eens op een harde (en dure!) manier geleerd.





PLAYSTATION®Notwork

Er is echter een verschil: waar Microsoft vrij snel het boetekleed aantrok, schuld erkende en iedereen schadeloos stelde die een kapotte Xbox 360 had (kosten ruim 1 miljard euro) daar zweeg Sony acht dagen lang en stuntelde in de weken daarop ook flink in de communicatie. Terwijl openheid hier juist zo belangrijk was omdat het niet alleen om een defecte functionaliteit ging, maar ook nog eens om het 'kwijtraken' van persoonlijke (creditcard)gegevens.
Deze stuntelige heeft Sony ongetwijfeld flink wat vertrouwen bij de gamers gekost. Niet zoveel dat men massaal de PS3 wegzet, dat doe ik ook niet, maar het moet niet nog een keer fout gaan.
En wat brengt de toekomst, waarin online gamen en het kopen van games en DLC alleen nog maar belangrijker wordt? Als de PS4 komt en er is een alternatief in de vorm van de Xbox 720, wat denkt iedereen dan...

3DS NIET OPTIMAAL GEBRUIKT IN STAR FOX 64

Na The Legend of Zelda: Ocarina of Time (zie de review elders in deze PU) verschijnt de volgende N64-klassieker in een 3D-jasje alweer aan de horizon.

Star Fox 64 wordt in augustus in Europa verwacht en krijgt op de Nintendo 3DS natuurlijk een 3D-effect, maar de beelden zijn ook zonder dat effect - net als bij Zelda - weer scherper en rijker gedetailleerd.
Aardig zijn ook de mogelijkheid om je vliegtuigje te besturen met kantelingen van het 3DS-systeem en de mogelijkheid om via draadloze communicatie met vier spelers tegelijk te strijden. Veel minder aardig is het totale gebrek aan online functies of StreetPass ondersteuning waar wij onlangs lucht van kregen.
We willen best met een vergevend oog kijken naar Nintendo's gewoonte om oude spellen opnieuw uit te brengen voor systemen met nieuwe functies... maar laat ze dan ook optimaal van die nieuwe functies gebruik maken.







KONAMI BRENGT 'ORIGINELE' TITEL NAAR 3DS

Natuurlijk brengt Konami na PES ook bekende titels als Metal Gear, Contra en Castlevania vroeg of laat wel naar de 3DS. Maar er verschijnt later dit jaar ook een nieuwe, originele titel van Konami op Nintendo's 3D-wonder: Doctor Lautrec and the Forgotten Knights.
Neem het begrip 'origineel' echter wel met een korreltje zout, want die slimme meneer met die oubollige hoge hoed, dat anime-stijltje, die puzzels... Zoals ene Hershel Layton zou zeggen: 'Ik kan mij niet aan de indruk onttrekken deze combinatie wel eens eerder te hebben waargenomen, Luke.'

DE MISPLAATSTE HYPE ROND GAMEVERSLAVING

En opeens was heel Nederland in rep en roer. De Telegraaf opende ermee en daarna vrijwel alle kranten en websites, zelfs het NOS Journaal pikte het op: 12.000 Nederlandse pubers waren gameverslaafd en hadden problemen op school, met hun ouders en waren depressief.

Dat alles werd geconcludeerd uit een rapport van het IVO, een instituut dat onderzoek doet naar allerlei vormen van verslaving. Maar waren die conclusies wel terecht of kroop de media weer eens in hun traditionele rol waarin ze alles wat met games te maken heeft afschildert als verderfelijk en slecht voor de jeugd?
De PU deed zelf een onderzoek naar het onderzoek en kwam tot opmerkelijke conclusies.

NEIGING

Als we het persbericht en de ronkende koppen en uitspraken in de media mogen geloven, zijn in ons landje dus 12.000 pubers zwaar verslaafd aan gamen; ze spelen meer dan acht uur per dag en gaan er kapot aan. Dat klinkt, als het zo is, inderdaad vrij ernstig.
Natuurlijk ontkennen ook wij niet dat er kids zijn die te veel gamen en daardoor problemen in hun sociale leven hebben. Echter, als je het complete onderzoek van promovendus Van Rooijen leest, dan stelt hij het allemaal niet zo hard.
Hij beweert namelijk dat genoemde 12.000 gamers "de neiging" tot verslaving hebben, en dat is al heel wat anders dan hardcore verslaafd zijn.

VERSLAVING?

En dan de term verslaving. Mag je bij gamen wel over verslaving spreken? Volgens een hoogleraar aan de universiteit waar Van Rooijen promoveert, had hij die link nooit mogen maken omdat het bestaan van het fenomeen gameverslaving niet bewezen is en men eerder van een gedragsstoornis spreekt.

Ook kun je niet stellen dat het probleem groter wordt, zoals gesuggereerd in vele media. Sterker nog: Van Rooijen zelf meldt dat het "probleem" bij verreweg de meesten gewoon spontaan zal overgaan. En ken jij een verslaving die spontaan overgaat?
Zo zijn er meer zaken die de term 'gameverslaving' onderuit halen. Want is een middel dat verslavend werkt niet voor iedereen verslavend? Sigaretten hebben op vrijwel iedereen dezelfde uitwerking, alcohol en drugs ook, zelfs het gokken waarmee gameverslaving regelmatig vergeleken wordt, heeft op velen een verslavende werking. Maar waarom is dan maar 1,5 % van de gamers 'verslaafd'? En waarom worden de deuren van de bureaus die je van gameverslaving zouden moeten afhelpen, niet platgelopen? Iets wat door het IVO zelf erkend wordt.

GOED NIEUWS

En dan het aantal van 12.000. Is dat heavy nieuws? Voor wie goed op de hoogte is niet. In 2008 deed diezelfde Van Rooijen al een soortgelijk onderzoek en toen had hij het over 30.000 tot 80.000 verslaafde gamers. Weliswaar betrof dat gamers uit alle leeftijdscategorieën, maar wij zien hier geen toename in. Ook was er in 2010 een onderzoek aan de UVA dat sprak van 20.000 gameverslaafde jongeren. Dus zelfs als je gelooft dat gameverslaving bestaat, wordt het probleem alleen maar kleiner. Dat is toch juist goed nieuws? Maar zo werd het natuurlijk niet gebracht.

SUGGESTIEF

Dan het onderzoek zelf. De PU sprak jongeren die hadden meegedaan aan de test. En dat bleek nogal suggestief opgezet. Nergens werd bijvoorbeeld concreet gevraagd hoeveel uur per dag je games speelt. Men had slechts een lijst van enkele tientallen games opgesteld en daar zette je dan achter hoeveel uur je er mee speelde. Vrij vaag dus.
Daarnaast zijn de conclusies dat gameverslaafde jongeren depressief raken en ruzie hebben met hun ouders nogal makkelijk getrokken. Dat baseerde men op de vragen 'als je niet mag gamen, baal je dan of doet het je niks?' en 'als je ouders vragen of je wilt stoppen, doe je dat dan meteen of ga je gewoon door?' Ja hallo, de eerste puber die niet baalt als ie moet stoppen met gamen en meteen zijn ouders gehoorzaamt, moet nog geboren worden.
Bovendien, en dat is wat meerdere psychologen meteen na de media-aandacht riepen, wat was er eerder: gameverslaving of depressie? Is het niet zo dat jongeren die neigen naar depressie eerder games gaan spelen omdat je daarin zo goed de realiteit kunt vergeten?

VOOR LUL

De zaken liggen dus heel wat genuanceerder dan door de media afgespiegeld en in het onderzoek gesuggereerd.
Elke vorm van entertainment is 'verslavend' in die zin dat als je helemaal in een boek of een tv-serie zit, je wilt blijven doorlezen en kijken. Maar iemand die acht uur per dag boeken leest is cool volgens de media, en een gamer niet. Want gamen is eng.
Beste mensen van de media en de politiek, geef dat dan ook een keer toe, in plaats van steeds die bullshitverhalen de wereld in te smijten, en laat niet alleen mensen aan het woord die jullie vooroordelen bevestigen. Jullie zetten jezelf echt flink voor lul!

LEVEL UP: NAMCO BANDAI L

Level Up is het jaarlijkse line-up evenement van Namco Bandai. Vorig jaar vond het plaats in Barcelona, en dit jaar was Dubai het decor voor drie dagen zon, zee, zand... en games!+ Jan en Maarten vlogen naar het decadente oliestaatje en kregen het warm en koud tegelijk. Of dat nu kwam door de combinatie van verzengende zon en loeiende airco of door de games, lees je op de aankomende vijf pagina's over deze, nu al legendarische trip.

VOORPRET

We hebben toch al heel wat bijzondere persreisjes meegemaakt in de rijke PU geschiedenis, maar Dubai? Het zal je niet verrassen dat dit veelbesproken Emiraat niet al te vaak als locatie voor perstrips heeft gefungeerd. Alleen ons aller Ed mocht ooit voor een Konami racegame naar deze zandbak afreizen, maar toen had Dubai zijn beruchte status als decadente oliestaat vol klatergoud nog niet bereikt.
In Dubai moet namelijk alles over de top. Kunstmatige eilanden in de vorm van palmbomen, de hoogste wolkenkrabber ter wereld, het allergrootste winkelcentrum, een onderwater hotel met tienduizenden vissen, een enorme indoor skihal in het midden van de woestijn en het iconische zeven sterren (!) *Burj al Arab hotel* waar een overnachting zo'n 2500 euro kost, en dan hebben we het over de 'standaard' rooms. Groot was dan ook de mix van ongeloof en opwinding toen de uitnodiging voor Level Up met bestemming Dubai op de deurmat viel. In het



Madinat Jumeirah vijf sterren resort zou Namco Bandai hun line-up voor 2011 en 2012 aan de pers laten zien. De uitspraak 'het nuttige met het aangename verenigen' was niet eerder zo op z'n plaats.

REISDAG dag 1

Voordat we ons als ware Perzische prinsen in dit 1001-nacht sprookje mogen onderdompelen, dienen we eerst zes uur te vliegen, en die reis verloopt op rolletjes totdat Maarten een uur voor landen toch maar eens de meegeleverde 'Code of Conduct' doorbladert en de paniek hem om het hart slaat. Wat blijkt: in Dubai gelden andere regels en normen. Zo worden sommige medicijnen als drugs gezien, is bepaalde kleding aanstootgevend en op straat filmen uit den boze.
Maarten maakt zich vooral zorgen over zijn hooikoorts medicijnen die hij vergeten is aan te melden en ziet zich al in een donker hokje belanden voor rectaal onderzoek van de douane. De angst blijkt voor niets; de paspoortcontrole is een wassen neus en om 1 uur 's nachts bereiken we het hotel.
De (sport)wagens die bij de lobby's



staan geparkeerd, de enorme *kristallen kroonluchters*, de hotelka-



mers, het uitzicht, de natuur rondom het hotel... het is in één woord fenomenaal. Met een gelukzalige glimlach vallen we in slaap.

ZONNESTEAK dag 2

Bij daglicht ziet de wereld er een stuk anders uit en in Dubai betekent dat verplicht een zonnebril dragen en je constant insmeren met zonnebrand om brandwonden te voorkomen.
In het zonlicht wordt pas helemaal duidelijk hoe absurd luxe en grootschalig het hotelresort is. Het complex is zo enorm dat je je door middel van golfkarretjes of *elektrische gondels* van A naar B kan



laten vervoeren. Inderdaad, je kunt dus *per boot* van de eetzaal naar



het conferentiecentrum, of van de wellness spa naar de palmentuin gebracht worden.
Dag 2 is de enige dag dat we vrij zijn en dus staan zwembad, strand en zon op het programma. Later op de avond eten we *een van de beste steaks* aller tijden en hebben



"HET IS IN ÉÉN WOORD FENOMENAAL."

we voorpret over de games die we morgen gaan zien. Met titels als Dark Souls, F1 2011, Tekken, Ridge Racer Unbounded, Inversion, Ace Combat: Assault Horizon en Body-count op het programma lijkt het een afwisselende en enerverende dag te worden.

ZIN EN ONZIN dag 3

De derde dag van ons verblijf heeft wel wat weg van een mini-E3. Na eerst een *algemene presentatie*



- waarbij onder andere voor het eerst officieel Soul Calibur V wordt gepresenteerd - volgen de hele dag indepth presentaties. In totaal staan er wel acht op het programma dus vervelen hoeven we ons niet. Aangezien we niet alle acht presentaties integraal aan jullie willen voorleggen, hebben we de hoogte- en dieptepunten van de belangrijkste gamepresentaties samengevat volgens het eigenzinnige DUBLIJ/DUBAH voorlopige beoordelingsysteem'. Je moet er maar op komen. [Diepe Zucht - Ed].

BANDAI LINE-UP

JAN & MAARTEN DOLLEN IN DUBAI

NE-UP 2011 - 2012

INVERSION



Wat is het? Een third-person shooter die keer op keer als we hem zien overtuigender in elkaar steekt. Ook grafisch weet de game weer z'n visitekaartje af te geven waarbij met name de opbouw van de levels en de belichting fraai is. Het spel kent een coversysteem als in Gears of War en de hoofdpersonen lijken bij dezelfde sportschool te trainen als Marcus Fenix, maar daar stoppen de vergelijkingen met Epic's trilogie.
Bijzonderheden? Alles draait in Inversion om stoeien met zwaartekracht en de unieke wapens die daaraan gekoppeld zijn. Als gewone agent vind je je tegenover een enorm leger aan zwaartekrachtopfokkende types die je met hun eigen wapens bestookt.
Zo krijg je onder meer Heavy G en Low G munitie tot je beschikking. Met Low G kogels knal je vijanden de lucht in waarna ze een tijdje blijven zweven en dus ideale doelwitten worden. Hetzelfde kun je doen met explosieve vaatjes, cover of andere voorwerpen in de omgeving. High G trekt voorwerpen en wezens juist naar de grond. En dus kun je hangende containers naar beneden laten donderen om een brug te creëren, of treinwagons bovenop vijanden laten lazeren.
Andere levels zijn juist weer zwaartekrachtloos, en er zijn omgevingen met 'gedraaide' zwaartekracht waarin delen van de omgeving 90 dan wel 180 graden gedraaid zijn en je vijanden voor jouw gevoel op muren en plafonds lopen. Mik je granaten precies goed binnen deze vector changes dan zal het explosief richting de plek gezogen worden waar de zwaartekracht het sterkst is: bij voorkeur voor de voeten van de bad guys.
Dublij of Dubah? Meer blij dan bah, want de keur aan wapens en zwaartekrachtpowers in combinatie met de open levels, destructie en gewichtloosheid levert veel vrijheid op. In basis ben je gewoon nog steeds (vrij domme) vijanden aan het neerknallen, maar je hebt enorm veel verschillende manieren om dat te doen. Ook de manier waarop de zwaartekracht de wereld om je heen manipuleert en letterlijk ondersteboven gooit, maakt dit een unieke actiegame.
Wat we niet te zien kregen? De multiplayer. Maar wij schatten in dat het stoeien met al die knotsgekke wapens, vernietigbare objecten en zwaartekracht in multiplayer zeker de nodige fun gaat opleveren. Naast competitieve multiplayer, is de complete singleplayer campagne speelbaar in co-op.

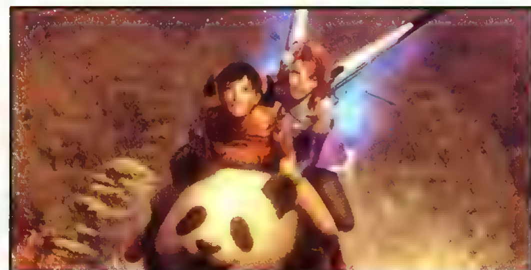
RELEASE: 2012
VOOR: PC / PS3 / XBOX 360





PU-TV IN DUBAI
Zon, zee, palmbomen en buikdanseressen... daar moest PU-TV natuurlijk bij zijn! De verschillende items van Jan & Maarten over Namco Bandai's event in Dubai vind je hier op: www.pu.nl/dubai

TEKKEN: BLOOD VENGEANCE



Wat is het? Een 3D CGI film, volledig met de computer geanimeerd.
Bijzonderheden? De regisseur is **Youichi Mouri**, die eerder de openingsfilmpjes van de Tekken games deed en het script wordt geschreven door **Dai Sato** (Cowboy Bebop, Eureka Seven, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex). Studio **Digital Frontier** (Resident Evil: Degeneration) doet de animatie en **Shinji Higuchi** (Gunbuster, Evangelion) neemt de storyboards voor zijn rekening.
Dublij of Dubah? Je moet wel een hele fanatieke Tekken fan zijn om hier opgewonden van te raken want die vage tussenfilmpjes bij Tekken werken bij ons al op de lachspieren, laat staan een film van twee uur lang. De beelden zagen er overigens prima uit, al hebben we weleens mooiere CGI films gezien.
Wat we niet te zien kregen? De remake van Tekken Tag Tournament en Tekken voor de 3DS. Die games zijn in de maak en die hadden we honderd keer liever gezien dan een filmtrailer van een dikke minuut.

RELEASE: ZOMER 2011



DARK SOULS



Wat is het? De opvolger van het frustrerend moeilijke maar bij een select publiek zeer geliefde Demon's Souls, een Westers ogende JRPG die gamers bijna tot waanzin dreef. Dark Souls wordt, volgens de makers, nóg moeilijker.

Bijzonderheden? In deze game is doodgaan meer regel dan uitzondering. De demonstratie in Dubai toonde een nieuw kasteel (Trapdoor Themepark) dat boordevol vallen zat. Achter ieder hoekje, bij iedere wenteltrap, achter iedere deur school gevaar en ook vaak nog in verschillende lagen. Denk je net op tijd te zijn weggedoken voor een rollend rotsblok, blijkt de gang waarin je wegduikt vol pressure plates te zitten waardoor je ook nog eens van twee kanten getrakteerd wordt op uit de muur schietende pijlen. Of wat te denken van een goed gevulde schatkist met… tanden, een tong en grijpgrage armen! Smalle gangetjes vol zwiepende bijlen, midbosses die brandende vuurbollen naar je toe rollen, valluiken, giftige pijlen… iedere meter die je overleeft is pure winst. Totdat je doodgaat en weer opnieuw mag beginnen… zucht. Naast vileine vallen, benadrukten de makers ook de beeldvullende tegenstanders. Zo eindigde de demonstratie met een enorme Iron Troll die volgens From Software slechts een opwarmertje was.
Tenslotte is daar de enorme, laadtijdvrije wereld volgens het *what you see is what you get* principe. Zie je in de verte een kasteel of hangbrug, dan kun je ernaar toe om het te verkennen.

Dublij of Dubah? We zijn zeker onder de indruk van Dark Souls. Grafisch heeft de game zijn zaakjes dik voor elkaar, en de wereld en al zijn wezens zijn prachtig vormgegeven. Tegelijkertijd vragen we ons af of From Software hun doel niet voorbij schiet als straks blijkt dat de moeilijkheidsgraad er slechts toe leidt dat spelers massaal vast komen te zitten en de game gefrustreerd terugbrengen naar de winkel… dan is er toch ergens iets mis gegaan.

Wat we niet te zien kregen? We hadden wel wat meer willen zien van het save-systeem, het co-op gedeelte en het upgraden van je uitrusting. En hoe zit het met NPC's en het achtergrondverhaal?

RELEASE: OKTOBER 2011
VOOR: PS3 / XBOX 360



BODYCOUNT

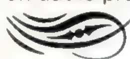


Wat is het? Een arcade funshooter die je zowel de spirituele opvolger van Black als de Europese variant op Bulletstorm zou mogen noemen…

Bijzonderheden? Shredding baby! Alles draait om het verkrijgen van een zo hoog mogelijke Bodycount door op een originele, vaardige manier te killen. Dat doe je onder andere door de omgeving (grotendeels) naar de filistijnen te knallen.
Het is niet Bad Company style waarbij je complete gevels van de muur wegblaast met een bazooka, nee, hier is het knallen met mitrailleurs en shotguns waarbij je door muren, vloeren en daken ratelt. Hoe vaardiger je schiet - door bijvoorbeeld combo kills te maken of door muren heen vijanden neer te schieten dan wel dingen op te blazen (shredding) - hoe meer intel je vergaart waarmee je upgrades scoort, zoals dodelijkere ammo, info over doelen en luchtsteun.
Daarnaast maakt Bodycount gebruik van een opvallend kleurrijke aansprekende grafische stijl.

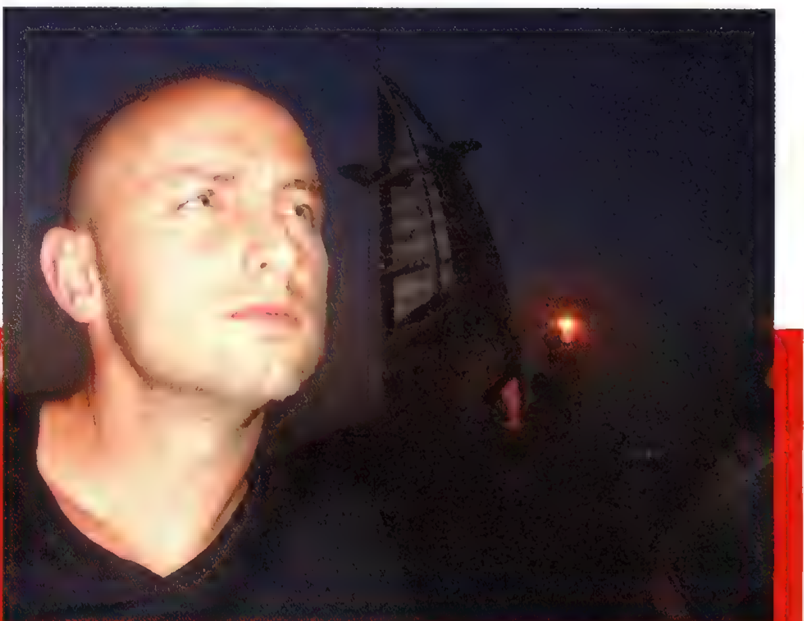
Dublij of Dubah? Blij werden we van de chaotische en open Afrikaanse levels, maar de klinische, steriele indoor Target levels konden ons minder bekoren. De vijanden zijn hier zo hightech dat het shredding principe een tikje lijkt te lijden onder het simpelweg overleven.
Ook zijn we bang dat herhaling op de loer ligt, al heeft het kundig knallen en daarmee intel orbs verzamelen, wel een verslavend karakter.

Wat we niet te zien kregen? De multiplayer, al weten we dat die bestaat uit een Horde mode, Team Deathmatch en Deathmatch. Geen poespas dus, en dat is precies wat je wilt van het type game dat Bodycount gaat zijn.



RELEASE: 2011
VOOR: PC / PS3 / XBOX 360





DE TOREN VAN DE ARABIEREN

Op een steenworp afstand van ons hotel lag het Burj al Arab hotel. Nu hadden we natuurlijk niets te klagen over ons eigen vijf sterren resort, maar het Burj al Arab hotel is uniek. Het meest luxueuze hotel van Dubai, biedt gasten de Royal Suite aan voor 12.600 euro per dag. De suite heeft marmeren vloeren, mahoniehouten meubelen, een privé bioscoop en een roterend bed. Voor een gering bedrag extra krijg je een Rolls Royce of helikopter met chauffeur/piloot tot je beschikking.
De 'kleinste' kamers hebben een oppervlakte van 169 vierkante meter en de grootste 780 vierkante meter!

F1 2011



Wat is het? Codemasters heeft sinds 2009 de F1 licentie en vorig jaar verscheen de eerste Formula One game onder de vlag van de makers van DiRT en GRID. F1 2010 was de snelst verkopende F1 game aller tijden, al kende de game vlak na release wel een aantal storende bugs.

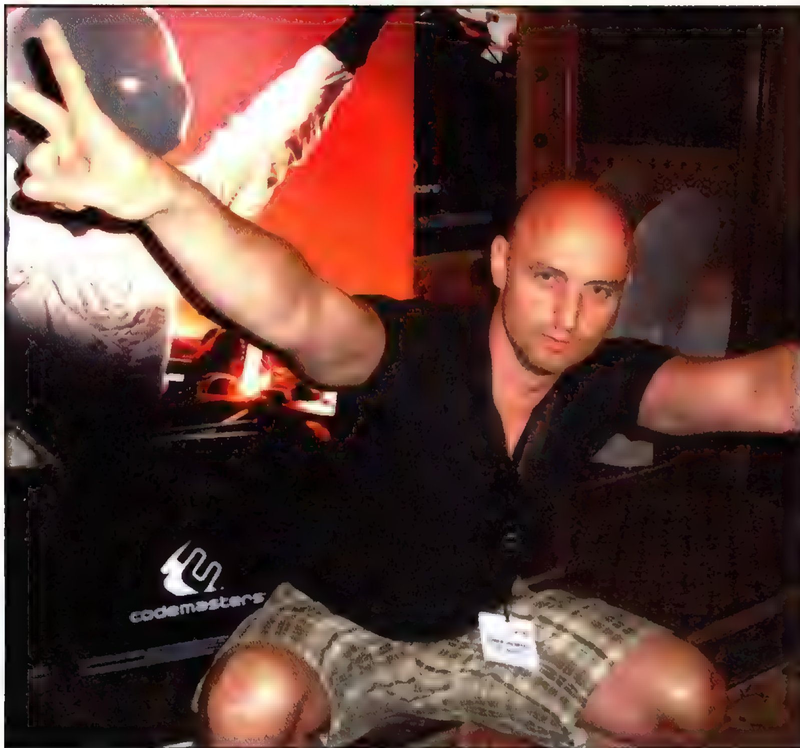
Bijzonderheden? De Formule 1 sport is een unieke autosport die niet alleen draait om het racen maar ook om het hele circus er omheen, en dat wil Codemasters in de opvolger nog meer tot leven laten komen. Alle nieuwe circuits, nieuwe regels en coureurs zijn van de partij, bekende tracks zijn verbeterd en de speler krijgt tijdens en na het racen meer feedback dan ooit, wat het geheel een stukje toegankelijker en minder statisch maakt.

Voorts benadrukte Codemasters dat in dit deel meer focus op multiplayer komt te liggen, al kan de solitaire speler nog steeds zijn lol niet op. Op het multiplayer front kunnen we melden dat je een complete Championship Season coöperatief samen kunt rijden, maar dat je net zo makkelijk een Quick Race in splitscreen kunt doen. Of je gaat met 24 coureurs online racen; dat wil zeggen, acht bots en zestien spelers van vlees en bloed.

Dublij of Dubah? Blij, al hopen we wel dat Codemasters woord houdt en de game strakker oplevert dan het vorige deel.

Wat we niet te zien kregen? We kregen slechts een compilatie van ingame beelden, in plaats van een echte demonstratie van een (gespeelde) race.

RELEASE : 23 SEPTEMBER 2011
VOOR : PC / PS3 / XBOX 360 / 3DS / NGP



ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON



Wat is het? De twaalfde Ace Combat game die een reboot van de serie moet betekenen. Nog steeds een echte arcade flight action game maar wel een die realistische locaties verkiest boven fictieve settings, en waarbij alles draait om overrompelende actie en beeldvullende explosies.

Bijzonderheden? De dogfights in HAWX zijn brave plaagstootjes in vergelijking met die van Assault Horizon. Tegelijkertijd lijkt de game nog toegankelijker geworden. De betiteling Call of Duty In The Sky is al eens gemaakt en het spel is inderdaad een doordenderende actierit.

Naast een keur aan straaljagers zoals de F15, F16, F22 en JSF mogen we nu ook knallen vanuit een AH-64D Apache Longbow Gunship en een UG-60 Black Hawk.

Het paradepaardje binnen dit alles is de close combat view die zowel tijdens dogfights als grondbombardementen geactiveerd kan worden. Niet eerder zat je zo dicht met je neus op de actie en zag je op zo'n spectaculaire wijze hoe vijandelijke kisten uit elkaar gescheurd worden en in een vlammenzee naar beneden storten.

Dublij of Dubah? Het is erg leuk om langs het Burj al Arab hotel te vliegen of over de iconische palmboomeilanden, en de vlieg- en knalactie is niet minder dan volvet. We zijn alleen een beetje bang dat de game wellicht wat te makkelijk wordt en/of je al spelende na verloop van tijd niet murw raakt van de zoveelste groteske explosie.

Wat we niet te zien kregen? We hebben Dubai en Rusland als locaties gezien, maar that's it. Over de multiplayer houdt men de lippen vooralsnog stijf op elkaar.

RELEASE: 2012
VOOR: PS3 / XBOX 360



SOUL CALIBUR V

De presentatie van Soul Calibur V (PS3 / Xbox 360) was wat ongemakkelijk. Negen van de tien keer kregen we als antwoord op onze vragen: 'hier kunnen we op dit moment nog niets over melden'. De echte info werd bewaard voor de E3; zoveel was duidelijk.

Wat we wel weten, is dat de game qua toon en kleurenpalet wat serieuzer, de gameplay sneller en het vechten wat eleganter wordt. Knokbazen en -bazinnen maken nu ook gebruik van kortzwaarden en de grootte van de boezems wordt ietsje teruggedrongen.

Het achtergrondverhaal en de personages blijven heerlijk over de top uiteraard. Ook gastpersonages (de laatste keer waren dat Yoda en Darth Vader) maken zo goed als zeker weer hun opwachting.





RIDGE RACER: UNBOUNDED

Wat is het? Een spin-off van de bekende arcade raceserie Rrrrrrridge Racer waarbij alles draait om beuken, crashen, en al schade veroorzakend alternatieve routes creëren.
Bijzonderheden? De studio achter RR:U is het Finse Bugbear Entertainment, die je nog wel kent van het gelijksoortige FlatOut.
Door vijanden in vangrails en tegen betonpalen te beuken, scoor je punten. Is je beukmeter volgelopen dan kun je bepaalde super crash moves uithalen, zoals bijvoorbeeld door muren van warenhuizen heen beuken om een alternatieve route te creëren of om complete viaducten te laten instorten. De link met Split/Second en de laatste MotorStorm lijkt snel gemaakt ware het niet dat in die games de schade scripted en gelocked is en je in RR:U veel meer zelf bepaalt wanneer je de beuken en crashes inzet.
Dubلij of Dubah? Met Ridge Racer heeft de game, afgezien van de bekende glimmende auto's, weinig meer te maken. Het lijkt meer op Burnout, maar dat niveau lijkt RR:U niet in huis te hebben. Anderzijds, de game zag er in dit stadium al erg gelikt uit en de makers hebben nog ruim een jaar om er aan te sleutelen.
Wat we niet te zien kregen? Volgens de makers zal RR:U niet alleen de stad Shatter Bay kennen, maar zullen er duizenden steden volgen. Duizenden? Jawel, en dat duidt dus op een city-editor en/of user created content. Onze interesse is gewekt!



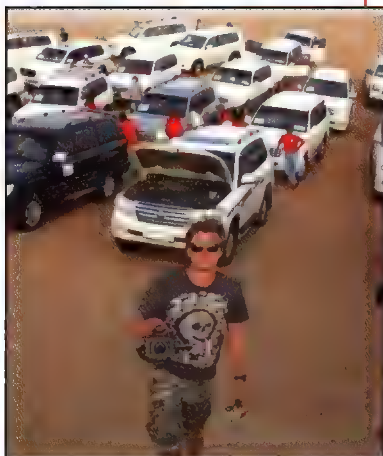
RELEASE : 2012
PS3 / XBOX 360



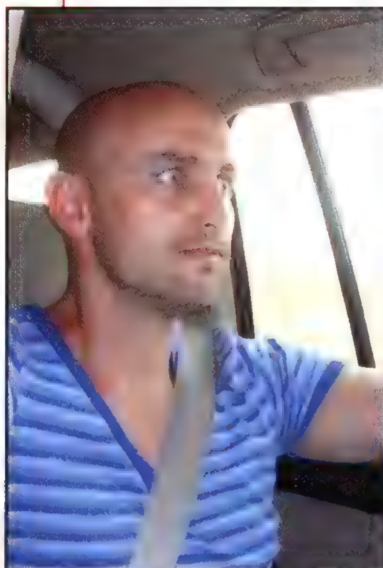


HANDS-ON / dag 4 PU-TV / WOESTIJN

De vierde en laatste dag van de Dubai trip stond in het teken van een hands-on met een aantal titels waarover je al eerder hebt kunnen lezen, en het opnemen van een hele reeks video-items voor PU-TV (zie kader).
Van 09:30 tot 15:30 filmen we onder de brandende zon, maar ons harde werken wordt beloond als we om 16.00 uur in een Jeep stappen voor een heuse woestijnsafari!

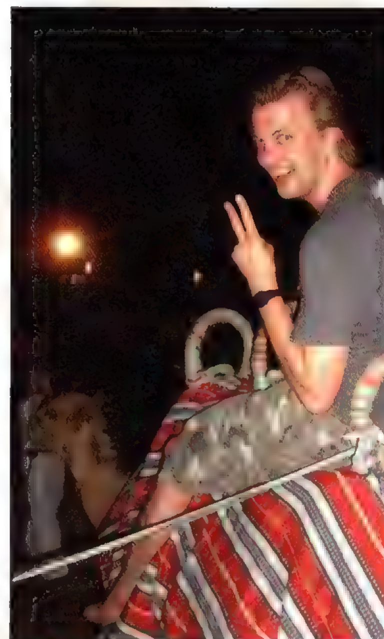


Gamejournalisten met een zwakke maag kokken zowat hun ontbijt en

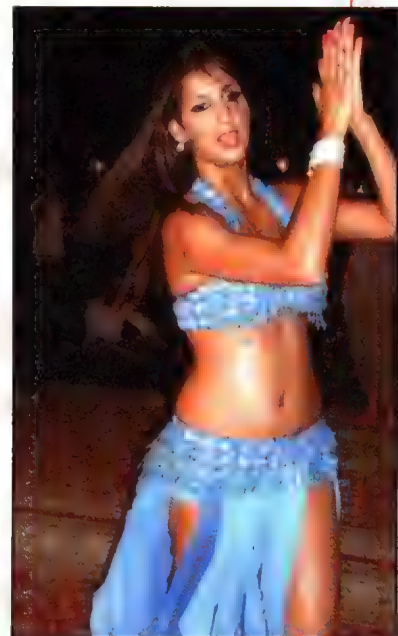


lunch naar buiten want de zandduinen worden vol gas genomen. Het schommelschip in de Efteling is er niks bij.
Af en toe stoppen we even om mooie plaatjes te schieten, onder andere van een valkenier die een leuke show opvoert.

De safari eindigt midden in de woestijn waar een compleet buffet klaar staat om de inwendige mens te versterken. In een enorme bedoeïententent eten en drinken we als sjeiks. Aanvullend vermaak is er in de vorm



van kamelenritjes, waterpijplurken en een super sexy buikdanseres.



Vanuit de woestijn rijden we uiteindelijk door naar het vliegveld om weer huiswaarts te keren.
De titel 'meest spraakmakende perstrip 2011' lijkt nu al vergeven te zijn...

CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

JAN DOET Z'N OORDOPJES IN

De eerste levels van Modern Warfare 3 zijn geopenbaard, en één ding was Jan meteen duidelijk: 'De Shit Is Aan!' Het is de Derde Wereldoorlog en alle wereldsteden moeten het ontgelden. Er wordt geschoten, gevlogen, geschreeuwd, gebombardeerd en geknald in de straten van New York, Londen en Parijs. Het is jij tegen de Russen die niets en niemand ontziend huishouden. Het is het sluitstuk van Modern Warfare.


Een crash hebben ze op Wallstreet wel vaker meegemaakt.

De twee levels die ik zeer uitgebreid te zien kreeg, speelden zich af in New York en Londen.
Laat ik beginnen bij New York. De missie heet BLACK TUESDAY en de Russen hebben New York City aangevallen. De missie begint vanuit een gekantelde Humvee die door een explosie onklaar is gemaakt. Wazig beeld, je kijkt om je heen en dan een stem van Sandman die je aanmoedigt als de sodemieter uit het voertuig te klimmen.
New York is prachtig nagemaakt, zeker als je de oudere engine van het spel in ogenschouw neemt. Infinity Ward is meteen na MW2 aan MW3 begonnen maar heeft ook een leegloop aan talent ondergaan ten tijde van de IW versus Activision clash. De graphics zijn dan ook duidelijk minder dan Battlefield 3 (maar dat geldt voor alle games), Killzone 3 of Crysis 2 maar staan zeker hun mannetje. Vooral de animaties van de soldaten en de iconische gebouwen zijn mooi, explosies vanuit de lucht daarentegen ogen plat en 20e eeuw.
Ander opvallend dingetje: de ruimtes waarin je schiet, zijn veel meer open en grootser opgezet dan voorheen, hoewel je nog steeds überscripted speelt en knalt. De actie is er echter niet minder intens om. Dit is Call of Duty zoals je dat gewend bent. Het ene voertuig is nog niet ontploft of er dient zich alweer een helikopter aan die je uit de lucht moet knallen of een gebouw dat half instort. Dit is Call of Duty ten voeten uit.

DUIVELSE DRONE

Samen met Sandman en je medesoldaten vecht je je een weg door het financiële district, via Wall Street naar de beurs. Het geluid dendert van alle kanten en pleegt aangename aanslagen op je trommelvliezen.

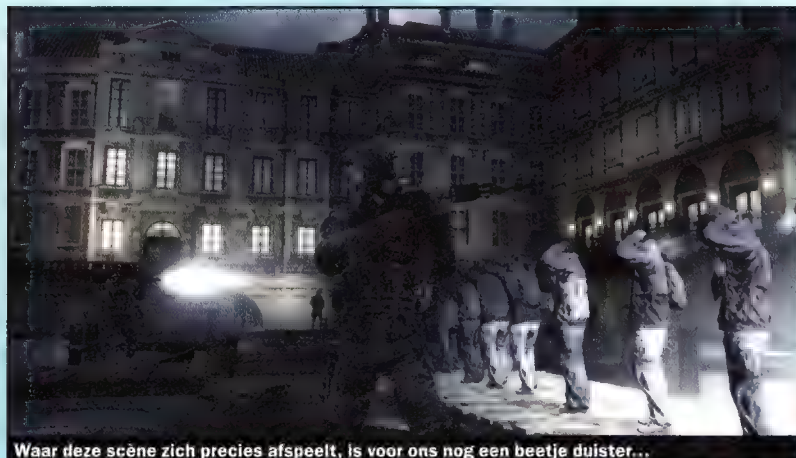

Ik kreeg toch effe een 11 september déja vu. Jullie ook?

Gevechten vinden plaats op straat, achter rokende brokstukken, maar worden op een leuke manier en integraal, afgewisseld met indoor battles.

Het doel van de missie is om een communicatietoren op te blazen die boven op het beursgebouw staat, en dat doe je - hoe kan het ook anders - door op een geel oplichtend vlakje een paar staven explosief te plakken. Dit is dus echt de allerlaatste keer dat ik dat in een CoD/ MoH game wil doen. Verzin eens iets nieuws mensen!
Maar goed, het explosief is effectief, maar oh jee, we worden door snipers vanaf de daken van wolkenkrabbers beschoten! Ha, ze hadden niet op onze Reaper Drone gerekend waarmee je via een satelliet vanuit de lucht raketten op de nietsvermoedende kopjes van de vijanden kunt droppen. De Reaper Drone werkt ook prima op een vijandelijke helikopter die opdoemt en dus al snel in een brandende vuurzee naar beneden stort.
Samen met Sandman jump je in een Amerikaanse chopper, beman je nog even een boardgun om er achter te komen dat een trits Russische gevechtshelikopters de achtervolging heeft ingezet. Tijd om te genieten van het opkomende zonnetje en de fraaie contouren van het Chrysler Building is er niet want er volgt een helse achtervolging langs en over wolkenkrabbers. Uiteindelijk knallen we ze toch uit de lucht en is het gevaar voor even geweken.

DIE HARD 5

Het level in Londen was gesitueerd rond enkele pakhuizen in een haven en speelde zich 's nachts af. Het regende, je begint quasi-stealthy en het doel is een truck met belangrijke inhoud te begeleiden en te beveiligen. Al snel worden jij en je teamleden


Waar deze scène zich precies afspeelt, is voor ons nog een beetje duister...



Omdat er haast geen screens beschikbaar waren, hebben we gecaptured van Inspector Morse...

VOLGENS MIJ IS DE OORLOG UITGEBROKEN! WAT VERSCHRIKKELIJK!

WEET JE WAT PAS VERSCHRIKKELIJK IS? DAT WE OP DONDERDAG GEEN OPRAH WINFREY MEER KUNNEN KIJKEN

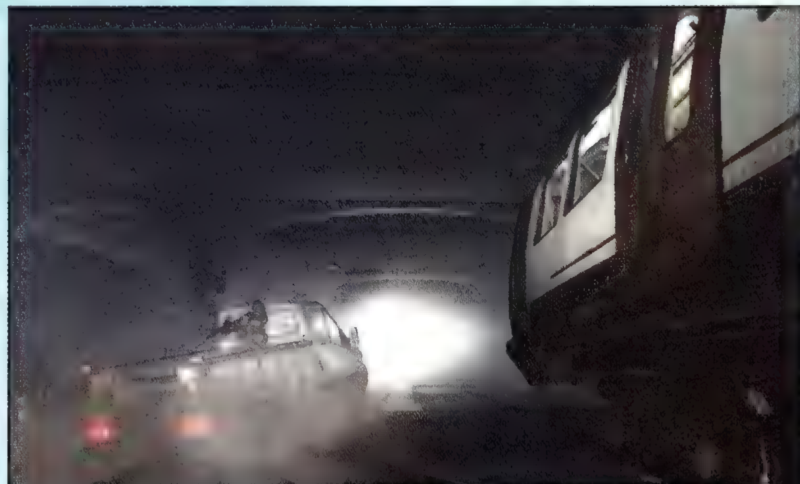
ontdekt en breekt opnieuw de hel los.
Ook hier worden binnen- en buitenlocaties gecombineerd en schiet je zowel in afgesloten als meer open gebieden. Jammer vind ik hier dat je begeleid wordt door een helikopter met zoeklicht die veel kastanjes voor je uit het vuur haalt.
Grappig zijn kleine interactieve voorwerpen in de levels zoals een stapel betonnen buizen die je kunt laten neerdonderen op de vijand.
Het Londen level is wat minder indrukwekkend dan New York... totdat de bad guys wegvluchten met de metro. Wat staat je dan te doen? Je springt in een pick-up truck met mitrailleur en racet de metro-ingang in. Onderweg tegemoetkomende metro's ontwijkend, knal je, met 150 km per uur doorscheurend, zoveel mogelijk bad guys neer terwijl je ook gewoon langs perrons met burgers rijdt die niet weten wat ze meemaken. Dit is een scène die zo uit Die Hard 5 had kunnen komen en dit is Call of Duty op zijn best.

MEER CONTENT

Ik kreeg twee levels te zien, maar de singleplayer zal uiteraard nog veel meer levels kennen. Daarnaast beloven Infinity Ward en Sledgehammer (er werken twee studio's aan deze game) helemaal los te gaan met de multiplayer en de Spec Ops mode. En er gaan zelfs geruchten dat er deze keer ook een Zombie mode in Modern Warfare 3 gaat komen. Oei, oei, oei...



Boem! Ratatatatata! Baf! Plons! Enzovoort...



Ik heb in een tv-reclame wel eens een opa over de spoorrails zien rijden met z'n auto, maar als je in een metrogang belandt met je truck, heb je geen bril nodig maar een hond.

Uiteindelijk volgt een enorme explosie, ontspoort de metro die alles op zijn pad meesleurt in een stofwolk van staal, puin en rook. Of je deze actie uiteindelijk overleeft is onduidelijk (en zeer onwaarschijnlijk, hoewel...?) want het beeld gaat op zwart en de presentatie is over. Mag ik een flesje zuurstof alstublieft?

> DOORBEUKENDE ACTIE EN DE NAGELBIJTENDE SHOOTOUTS

VERWACHTING

De twee levels van Modern Warfare 3 die in Londen getoond werden, waren weer ouderwets Call of Duty. Filmische bombast en een voortdenderende adrenalinesneltrein. Het wordt echter allemaal wel behoorlijk voorspelbaar en ik heb niet de indruk dat de makers qua singleplayer ook maar enigszins de moeite hebben gedaan om te innoveren. Toch, de herkenbare wereldsteden settings, de doorbeukende actie en de nagelbijtende shootouts zijn er niet minder plezierig om. En de uiteindelijke vernieuwing zal dan ook wel in de multiplayer gaan zitten.
Ik heb er hoe dan ook weer zin in gekregen en heb mijn oordopjes en zuurstofapparaat alvast weer besteld.

MARIO & SONIC OP SPELEN - LONDEN 2012

De excursie door Londen vond Jurjen een stuk interessanter dan dat nieuwe spelletje van Mario en Sonic waarvoor de trip georganiseerd was. Beschouw dit tripverslag dan ook als een statement tegen de commerciële uitbuiting van twee gamesiconen...



Langzaam rolt de touringcar vol gamejournalisten de bouwplaats op. Onze bus zal niet stoppen, we moeten de in aanbouw zijnde olympische stadions maar door het raam bekijken. In 2012 zullen ze op dit terrein plaatsvinden, de Olympische Spelen. Bizar eigenlijk dat voor vele miljarden ponden een hypermodern dorp in een achterbuurt van Londen wordt gebouwd, voor een sportfestijn dat nog geen drie weken duurt!



SPROOKJESACHTIGE LOCATIE

De eerste presentatie van Mario & Sonic op de Olympische Spelen - Londen 2012, vindt plaats in The Tower of London, op wandelafstand van de Tower Bridge. Bij de ingang van de sprookjesachtige locatie worden we opgewacht door de twee zussen van Assepoester, herkenbaar aan vloekend blauwe Sega-shirts. De presentatie bestaat uit oeverloos gelul over de olympische geest, een filmpje met sportende mensen en een demonstratie van het spel voor Wii en 3DS. Veel interessanter is eigenlijk de aanwezigheid van een oude mevrouw die innemend kan vertellen over de recente bruiloft van haar kleinzoon.





VEEL OUDE PUBS

Het beste wat je in Londen kunt doen is pinten bier drinken in een van de vele oude pubs die je overal tegenkomt. Van een bejaarde Londenaar hoor ik waarom er veel meer oude pubs dan 'gewone' oude huizen in Londen bestaan. 'Tijdens de Blitz, de aanhoudende serie bombardementen door Duitse vliegtuigen in 1940 en 1941, ontstonden overal in de stad grote branden. Bij het blussen begon de brandweer altijd met het redden van de pubs, en niet zonder reden. Want wanneer je op een nacht drie of vier keer moet uitrukken om de branden te bestrijden, wil je na afloop nog wel ergens een pint bier kunnen drinken.'



COMMERCIEEL SLIJK

Na afloop van de presentatie kan ik enkele onderdelen van beide versies spelen en mag ik vragen stellen aan de makers van het spel. Dat aanbod voor een interview sla ik af, omdat ik eigenlijk maar één vraag heb, en die durf ik niet te stellen.
Namelijk: waarom worden de goede namen van Sonic en Mario door het commerciële slijk gehaald door ze veel vaker dan leuk is op te laten treden in verzamelingen minigames? Het antwoord op de niet gestelde vraag kan ik trouwens zelf wel invullen: omdat van de vorige delen in de Mario & Sonic-serie negentien miljoen exemplaren zijn verkocht.

MOOIE DINGEN

Terwijl de rest van de journalisten in de presentatiezaal blijft hangen, wandel ik de stad in om de vele mooie dingen te bekijken die Londen heeft te bieden.
De Britain at War Experience blijkt voor 12,95 pond echter een vrij waardeloze ervaring met slechts twee interessante momenten. Het eerste is het aanzicht van mijn lichtend voor-

DE OLYMPISCHE

JURJEN DIGT LONDEN

DE WII-VERSIE

In de Wii-versie kun je met alleen een Wii-afstandsbediening of met de Nunchuk eraan gehecht zo'n veertig sporten spelen. Naast favorieten uit het eerste deel, zoals de 100 meter hardlopen, zijn er ook gloednieuwe onderdelen zoals badminton en paardrijden. Vraag me niet waarom precies, maar ik vond het een bijzonder grappig gezicht om Yoshi op een paard te zien rijden. Ook wel weer grappig zijn de 'Dream Events' met dit keer onder andere een uitdaging om zo ver mogelijk te springen in een op Yoshi's Island gebaseerde platformomgeving.
Vrijwel alle onderdelen kun je ook tegen elkaar (1 vs 1 en 2 vs 2) en co-op met vier spelers tegen de computer spelen.



DE 3DS-VERSIE

Op de 3DS kun je vijftig kortdurende, erg simpele evenementen verwachten. Voor de besturing worden zo'n beetje alle functies van de 3DS gebruikt. Bij Judo moest ik sneller dan de tegenstander een knoppencombinatie indrukken om hem te vloeren. Bij het roeien moest ik als een gek de analoge stick ronddraaien. Op de evenwichtsbalk moest ik het systeem kantelen om in evenwicht te blijven. Bij snelwandelen moest ik de stylus op het juiste tempo over het touchscreen heen en weer trekken. Bij het zwemmen moest ik steeds in de microfoon blazen als Mario zijn hoofd boven water stak. Van dat laatste onderdeel werd ik een beetje duizelig, maar verder deed het me allemaal weinig.





beeld in het leven Winston Churchill.
Ik herinner me een mooie quote van hem: 'Play the game for more than you can afford to lose... only then will you learn the game.'
Het tweede is een oud reclamepostertje dat de game Monopoly aanbeveelt. Waarschijnlijk waren de budgetten voor de promotie van games in de jaren veertig kleiner dan tegenwoordig, bedenk ik me.

CHAMPAGNE OP DE BOOT

Een paar uur later drink ik champagne op een door Sega gehuurde boot, terwijl het combo Cockney Pride volksliedjes zingt.
Om onduidelijke redenen zitten er ook wat vrouwen tussen de journalisten. Even hoop ik een dionysische orgie op een boot te mogen beleven.

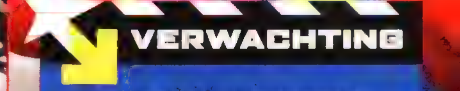




Maar helaas, de kleren blijven aan. Ook tegenwoordig zitten er blijkbaar grenzen aan de budgetten voor de promotie van games.
Met een biertje in de hand zie ik vanaf de achtersteven de stad voorbij glijden. Ik vraag de journalisten die wél naar de interviews waren gegaan naar het belangrijkste nieuws. Zo ontdek ik dat de Wii MotionPlus niet wordt ondersteund en dat de input van Nintendo voornamelijk de verschijning van Mario betreft. Dingen die ik eigenlijk al wist. Of had kunnen raden.
Onderweg naar het toilet zie ik de ontwikkelaars van Sega op een bankje zitten. Ondertussen ben ik dronken genoeg om de vraag te durven stellen. Ik wacht tot de tolk naar de wc is en stel de vraag aan de ontwikkelaars. Waarom laten ze Sonic en Mario veel vaker dan leuk is optreden in verzamelingen minigames? Hun antwoord: 'Yes, London is cool.'
Zelden ben ik het zo met spelontwikkelaars eens geweest.







VERWACHTING

Londen is altijd weer een mooie stad om te bezoeken, en de Olympische Spelen van 2012 worden ongetwijfeld een imposant spektakel. De Olympische spellen van Sonic en Mario? Daar loop ik niet warm meer voor.

- + Lekker weer
- + Gratis eten en drinken
- + Boottochtje op de Thames
- − De games



JURJEN

MARIO & SONIC OP DE OLYMPISCHE SPELEN – LONDEN 2012
Wii / 3DS
SEGA
Q2 2012

GEARS O

Cliff Bleszinski en z'n vrolijke scooby gang hebben een schattig spelletje gemaakt waarin leuke ventjes met grote hoofden op elkaar schieten. Als ze geraakt worden, springen er bloemetjes uit de lichamen van de mennekes en ze praten met leuke piepstemmetjes. Gears of War 3 is weer een typisch Epic product geworden; cute, knuffelig en happy. Wouter wreef in z'n ogen en keek nog eens goed...

Die Clifford Bleszinski is maar een sick puppy. Terwijl ik en mijn mede gamejourno's met de chief van Epic en zijn vriendinnetje Lauren aan het dineren waren, kwam het gesprek al vrij snel terecht op het onderwerp 'zieke films'. Dat begon vrij onschuldig, met gegrinnik over het eerste werk van Peter Jackson (die we nu kennen als de bijna legendarische regisseur van de The Lord of the Rings films) zoals de half horror, half komedie films Bad Taste en Dead Alive - in Europa bekend als Braindead. Maar het werd al gauw grimmiger toen de Franse martelfilm Martyrs en Irreversible, waarin een tien minuten lange verkrachtingsscène zit waar ik het zien van niemand toewens, ter sprake kwamen. Cliff had ze allemaal gezien en meer... Want met Salo, een film die op Rottentomatoes als volgt beschreven wordt: 'Four fascist libertines round up 9 teenages boys and girls and subject them to 120 days of physical, mental and sexual torture', kwam hij toch wel met het meest verontrustende stukje rolprent op de proppen.
Het moge duidelijk zijn waar de inspiratie voor de brute finishers, de gruwelijk lelijke Locust en de algehele ranzigheid van Gears of War vandaan komt. Van een ziek babyhondje.

CLIFF THE BUFF

Sowieso is Cliff B op het gebied van entertainment goed onderlegd. Hij orakelde over Portal 2, leek sowieso wel een groot Valve-fan te zijn, vertelde waarom hij Assassin's Creed 2 nooit uitgespeeld had, stak de gloednieuwe HBO-serie Game of Thrones een paar veren in de reet, prees District 9 en het duurde ook niet lang of hij merkte mijn nerdshirt op waarna we in een gesprek over Marvel comics en films verzeild raakten.

> "CORE, CRUNCHY GEARS OF WAR FUCKING COMBAT."

Een ware entertainmentverslaafde dus, net als ik, en aangezien hij zeer rap van tong is (op een gegeven moment werd Portal 2 simpel P2), niet terugdeinst voor een krachttermpje hier en daar ('core, crunchy Gears of War fucking combat') en dol is op lompe analogieën (hoe hij op de vergelijking tussen Shakespeare en Gears of War kwam, vraag ik me nog steeds af), is hij een ideale dude om oeverloos mee te 'outgeeken'.
Toen ik hem vroeg hoe het hem lukte om de baas te zijn van een van de grootste gamestudio's ter wereld en tegelijkertijd scherp op de hoogte




Ik hoorde dat ze met de voertuigen in Gears of War een speciaal level willen maken. Top Gears of War....

DISCLAIMER

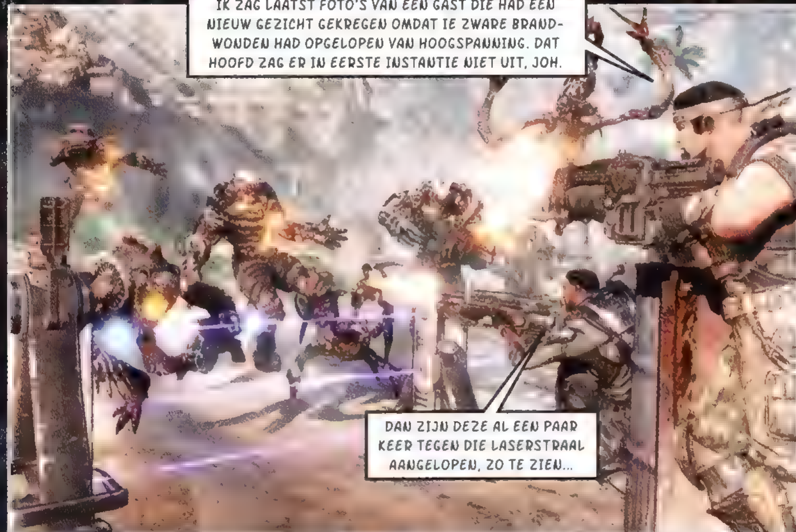
Aan het einde van de trip sprak een Spaanse gamejourno me aan en zei dat ik niet naar Cliff moest luisteren; Salò, die film over 120 dagen marteling, die moest ik echt niet gaan kijken. 'Die shit is te ziek voor mensen met een normaal, menselijk brein', aldus de Spanjaard. Zie het aanhalen van deze flick dus niet als een aanbeveling; ik denk dat ik 'm zelf niet eens ga kijken. Sommige dingen moeten gewoon ongezien blijven. Zo heb ik er tot op de dag van vandaag spijt van dat ik ooit dat ene internetfilmpje over die hond en dat meisje gezien heb. Blergh



F WAR 3



Die gast doet straks mee bij de Olympische Spelen op de 110 meter Horde.



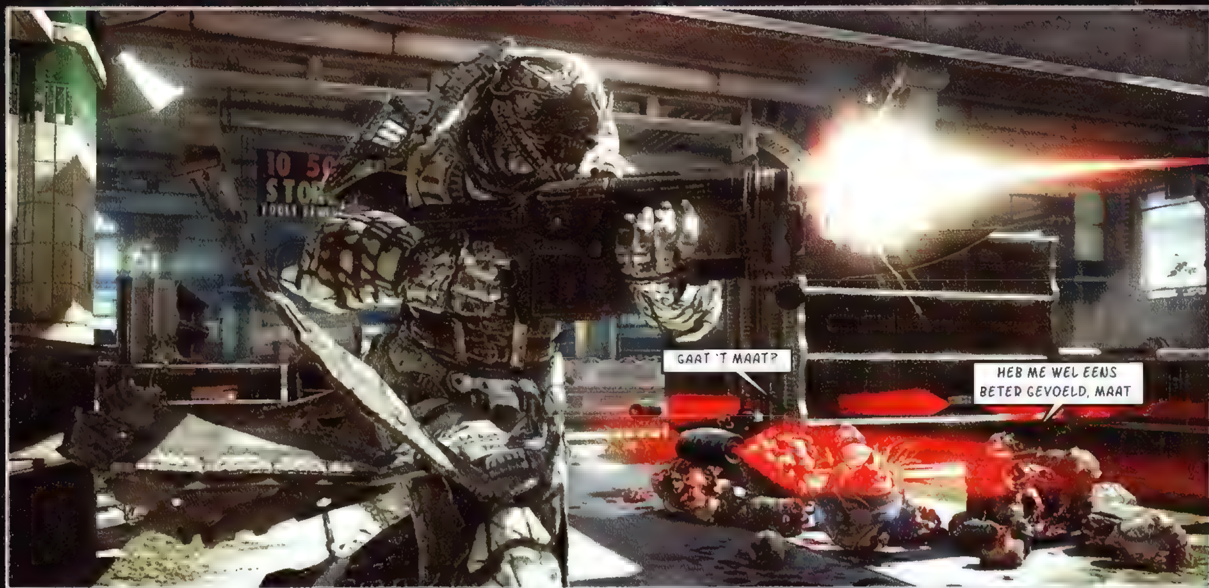
te blijven over alles wat met games en films te maken heeft, was le plotseling onkarakteristiek bondig: 'You make time for that shit.' Net zoals ze bij Epic tijd, veel tijd vrijmaakten voor ons, zodat wij een hele dag Horde konden spelen.

VIER GAMES VOOR DE PRIJS VAN EPIC

In feite is de Horde mode maar een kwart van wat Gears of War 3 ons gaat bieden. Naast deze 'maak zo lang mogelijk golven Locust baddies af met je maten'-modus is er namelijk Versus, oftewel de multiplayer, Beast mode (die bij gebrek aan specifiekere informatie het best beschreven kan worden als Horde mode aan de kant van de Locust) en natuurlijk de Campaign.
Epic verkondigt met grote woorden dat elke mode eigenlijk een hele game op zich is, maar dat is natuurlijk hetzelfde als zeker weten dat je vijftienjarige zoontje later Wimbledon wint (of niet, Ed?). Een combinatie van wishful thinking en hoog van de toren blazen dus...
Dat neemt echter niet weg dat ik me zo'n vijf, zes uur, daar in de warme ingewanden van de Epic studio, dik vermaakt heb met de Horde mode. Er is namelijk zoveel veranderd, gefinetuned en gelardeerd (vetter gemaakt) ten opzichte van deel 2, dat we mogen hopen dat deze lijn doorgezet is in alle modi van de trilogieafsluiter.
Want, en daar is zelfs Cliff het mee eens, we mogen toch wel zeggen dat Gears 2, ondanks de toevoeging van de Horde mode, in het niet viel bij zijn voorganger. Het is de laatste kans voor Epic om te bewijzen dat Gears z'n plaats verdient in de Hal der Schopaars shooter Series; ook wel bekend als The Hall of Pwn.

ALL YOUR BASE ARE...

Het grootste verschil van Horde 2.0 ten opzichte van 1.0 in Gears 2 is het feit dat je nu barrières kunt plaatsen om de Locust tegen te werken. Sterker nog: je bouwt praktisch een heel fort door eerst een Command Post te veroveren (de eerste is gratis, overleg met je teammaten welke je neemt) en vervolgens, daaromheen, allerlei zogenaamde fortifications neer te zetten.
Daar heb je cash voor nodig en in de wereld van Gears heet dat gewoon dollars. Want ja, je heet niet Epic als je Britse educatie games maakt natuurlijk. Dollars verdien je door Locust af te maken en aan het begin van elke wave krijg je een halve minuut de tijd om nieuwe fortifications op te bouwen

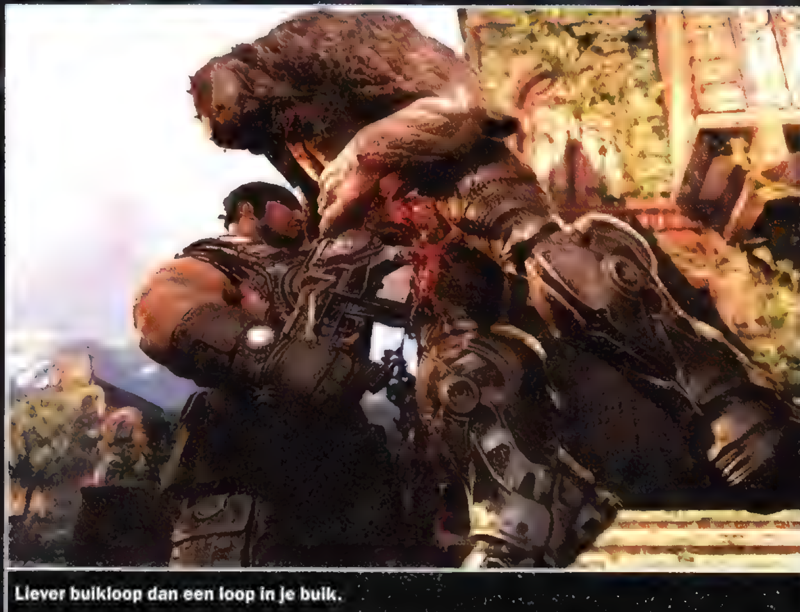


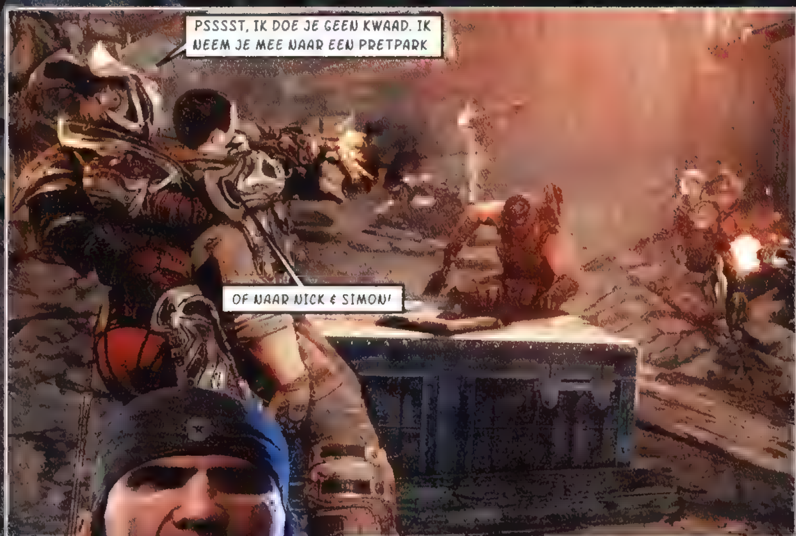
Duidelijk een gesprek tussen ledematen.

DRIE KEER GEARS 3

Gears of War 3 komt uit in een Standard, Limited en Epic Edition. De Limited versie is al dik; ziet er uit als een doosje waarin een soldaat een purple star of iets dergelijks uitgereikt krijgt en je kunt er dan ook een ware, metalen COG (een soort tandwiel) in vinden waar 'for service to humanity' in gegraveerd staat. Daarop staat een code waarmee je Adam Fenix, de pa van Marcus, kan unlocken voor in de MP. Daarnaast nog een hoop geekshit, zoals Adam z'n testament, een schematic voor de Hammer of Dawn en een paar nostalgische foto's.
Maar dan de Epic Edition, die zal menig Gears-fan een multiple geekasm geven omdat er een Marcus statue in zit die eigenlijk rechtstreeks uit de game getrokken is. Of, zoals Epic het zelf omschrijft, 'we took a piece out of the game and put it in physical space'. En zo ziet het knap staaltje merchandise er ook uit, als stukje Gears of War dat je HD-scherm uitgewandeld is.
Wat ook in de Epic editie zit maar wat mij betreft iets minder indruk maakt, is een boek over wat voor invloed de Gears serie op de popcultuur en de wereld heeft gehad, van een of andere fancy journalist die bij de New Yorker werkt.
Moeilijke keuze dus, tussen de Limited en Epic edition, en ik denk dat ze ons daar ook mee proberen te naaien, want de echte fanfreak wil ze allebei.




Liever buikloop dan een loop in je buik.



die verdeeld zijn in vijf, levelbare categorieën (zie kader).

WOULD YOU LIKE SOME MAKING FUCK, BERSERKER

Niet alleen zorgen de fortifications voor een extra laag tactiek, ze bieden bovendien lekker wat in-game level lol, aangezien je naast elke categorie obstakel ook je building skills kunt levelen. Natuurlijk is deze extra hulp voor jou en je COGnuiten niet voor niets, want de vijftig waves, speelbaar op drie moeilijkheidsgraden, worden bijzonder heftig. Vooral elke tiende wave, de Boss Wave, is overweldigend, chaotisch en de laatste twee zijn simpelweg sick gestoord.
Als je een paar Reavers weg moet vagen valt het allemaal wel mee, maar de Berserkers zijn echte bitches (letterlijk, want het zijn vrouwelijke freaks, misschien herinner je ze nog als eindbaas in Gears 1). Deze hoeren moeten eerst opgewarmd worden met een flamethrower of een incendiary grenade voordat je ze schiet, anders kan je er een levensvoorraad aan clips op legen voordat ze het loodje leggen. Als er twee Berserkers je basis binnen stormen, rondrennend als stieren met hun ballen in de knoop, is er gegarandeerd paniek.
Maar dat zijn niet de enige paniekzaaiers, want een Armored Kantus aka Kantus Knight is ook nagenoeg onverslaanbaar als je niet gebruik maakt van een aantal welgeplaatste pijlen uit je Torque Bow, en er is nog een duizendpoot-achtig monster dat razendsnel achter je reet aan komt en segment voor segment kapot geschoten moet worden. Die vallen echter allemaal in het niet bij de reusachtige Brumak. Als die vol bewapend en zwaar bepantserd je potje Horde binnen komt wandelen, kan je bijna wel inpakken.

NUTTIGE STERFTE

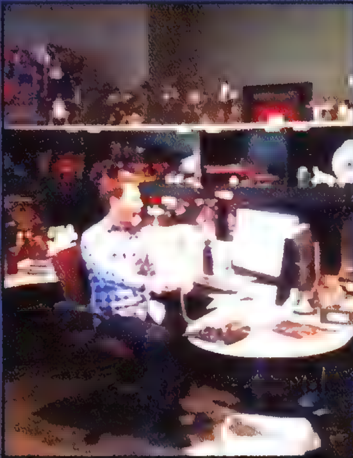
Er zijn nog veel meer verdiepende en verslavingsverhogende elementen aan Horde toegevoegd, zoals het feit dat je jezelf terug kan kopen in een wave nadat je het loodje hebt gelegd. Hoe hoger de wave, des te duurder dit is, maar je kan jezelf de reddende hero dopen als de laatst overgebleven COG-dude of -chick het moet opnemen tegen twee Berserkers



MUTEER JE GEAR

[illegible]

COLLAGE TRIPPICS


Meneer Bleszinski z'n kantoor is een grote geekexplosie. Ik ben jaloers.



Aan deze oude standee te zien zou Gears of War eerst nogal stijlloze troep worden.


Cliff: 'Ja, Martyrs is een schokkende film… ALS JE EEN MIETJE BENT!'


In de kantine van Epic staat een klimmuur, maar ik kwam niet veel hoger dan dit. Bovenaan staat een standbeeld van een van de Carmines.


Middenin het kantoor van Epic is een glijbaan (?) te vinden die uitkomt op een vijf meter hoog standbeeld van een Unreal dude. Cool!

in een Boss Wave, en jij een dollar of 6000 opoffert om een helpende hand te bieden.
Je bent sowieso niet nutteloos nadat je het Seran equivalent van de hemel hebt betreden, want je kunt dan nog vrij rondspoken, aanwijzingen aan je teammates geven en wapens en enemies spotten. Deze laatste nieuwe functie werkt net zoals in de MP bèta van Gears 3: met een druk op het linker pookje plaats je een rode marker op een wapen of Locust die dan over de hele map zichtbaar is. Afterdeath is nog nooit zo nuttig geweest.

XP

Iets wat ook aansluit op de MP, Beast mode en de singleplayer, en mij erg gelukkig maakt, is de XP die je kunt verdienen. Er zijn zat ribbons en medals te scoren waarmee je je 'overall progression' (je algemene XP-bar die je met het spelen van alle modes kunt aanvullen) kunt spekken en natuurlijk krijg je bonuspunten voor executions en door meerdere waves achter elkaar te halen zonder gewiped te worden. Genoeg manieren om alleen al met Horde de algemene levelcap van honderd te halen, wat je waarschijnlijk meerdere kinderleventjes aan tijd zal kosten. Het lijkt tot nu toe geen straf om tot in de eeuwigheid aardmannetjes af te schieten en kapot te zagen.

Mijn persoonlijke hel ziet er in ieder geval heel anders uit… naar Mart Smeets z'n semi-poëtische, zelfingenomen bullshit luisteren totdat mijn oren er van gaan bloeden en uiteindelijk mijn hersenen ontploffen bijvoorbeeld. Over lui die ik graag een Lancerzaag in hun reet zou willen rammen gesproken! Maar ik dwaal af…

HE'S MY BROTHER

Vijf uur lang kregen we de tijd om wave 50, het einde van een potje Horde, te overmeesteren. Het is me uiteindelijk gelukt, maar alleen omdat ik samen met drie dudes en één chick van Epic in het team zat, die natuurlijk allemaal precies wisten hoe ze hun eigen spelleke moesten spelen.
De groep die voornamelijk uit Japanners bestond, bleef al bij wave 30 haken en de rest kwam niet veel verder dan begin 40 op Normal. Er werd de hele middag geschreeuwd, gejuicht en gescholden en hoewel het vooral Epic medewerkers waren die je hoorde, kwam dit met name omdat een groot deel van de Europese journo's aan een of andere vorm van autisme lijdt en omdat Japanners te bescheiden zijn om harde geluiden te maken.


Een American Football speler? Nou ja, een kunstschaatster was nóg minder op z'n plaats geweest, moet je maar denken…

Want dat Horde 2.0 indruk maakte, dat valt niet te ontkennen. Samen met Marcus, Dom, Anya en Jace omsingeld worden door een stel Drudges of dankzij goed teamwork ternauwernood ontsnappen aan een gillende Kantus; het zorgt voor een soort zusammengehörigkeitsgefühl, een soort broederschap, hoe ongepast ook. Maar dat is wel hetgeen Epic wil overbrengen. Niet voor niets is de tagline van Gears 3 'Brothers till the end.'
Toch, 'core, crunchy Gears of War fucking combat' klinkt ook wel lekker. Die Clifford Bleszinski mag wel een zieke gast zijn, malle Pietje is ie niet…

DE LEVELBARE CATEGORIEËN VAN DE FORTIFICATIONS

- Barriers ([illegible], prikkeldraad, [illegible])
- Decoys [illegible]
- Sentries [illegible]
- Turrets [illegible]
- Silverback [illegible] Dawn of War II [illegible]

VERWACHTING

Horde 2.0 is al een verdomd goede reden om straks Gears of War 3 in huis te halen; samen sterk staan tegen golven aan freaks en monsters is bruut, fucking spannend en misschien wel eindeloze lol dankzij een dik levelsysteem en een shitload aan beloningen. Als de andere drie pijlers ook maar half zo vet zijn als Horde, dan weet ik niet waarom er eind dit jaar andere shooters nog de moeite nemen om gereleased te worden.

- + Voel je een team, een ramhard COG-team.
- + Een lading aan vijanden waarvan je zult staan te trillen in je laarzen.
- + Fortifications maken dit 2.0.
- − Zoek maar alvast vier buddies die dit met je willen spelen; dit is niet iets om met onbekenden te delen.


WOUTER

GEARS OF WAR 3
XBOX 360
EPIC / MICROSOFT
8 NOVEMBER 2011

N WORD LID!

1 JAAR PU +
WARHAMMER 40.000: SPACEMARINE



WORD NU LID EN ONTVANG
12 X POWER UNLIMITED
EN WARHAMMER 40.000:
SPACEMARINE
OF GEEF EEN ABONNEMENT CADEAU
EN ONTVANG DE GAME ZELF!

WWW.PU.NL/ABONNEREN

★ * WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN ★

FIFA



Leuk hoor, dure hotels in Dubai, exclusieve suites in Salt Lake City en een dikke villa in LA, maar voor de eerste speelsessie met FIFA 12 gaat JJ ook achteruit hinkelend naar een stinkende plaggenhut in Spanbroek. Want je hebt games en games...

FIFA is voor mij een unieke game. Niet zo zeer vanwege de kwaliteit of de innovativiteit, maar meer omdat in footies twee van mijn grootste passies bij elkaar komen: voetbal en games. Als je in FIFA ook nog kon drummen, was het helemaal perfect geweest.
Daarom was het reisje naar Keulen, waar ik mijn eerste ontmoeting zou hebben met het spel dat mijn leven weer zal gaan beheersen, voor mij dé trip van het jaar.

NERVEUS

FIFA 11 was misschien wel de beste footie ooit gemaakt. Eentje waar wat mij betreft niet al te extreem aan gesleuteld hoefde te worden.
EA Sports kan echter FIFA 11 niet in een nieuwe doos stoppen en hem als FIFA 12 verkopen. Er moeten dingen, naast de juiste spelers bij de juiste clubs, veranderen.
Toen ik echter las dat EA Sports met een compleet nieuwe engine wilde gaan werken, was ik toch enigszins bevreesd. Een nieuwe engine kan een game immers compleet veranderen. En ik wil geen nieuwe game! Ik wil een FIFA 12 die de kracht van FIFA 11 behouden heeft (voetbal is een passing game en geen dribblefestijn) en de fouten van zijn voorganger heeft verbeterd.
Want natuurlijk zijn er zaken aan FIFA 11 die verbeterd kunnen worden. Iets beter kort kunnen dribbelen, bijvoorbeeld. Keepers die er te veel naast zitten. Opbouwen vanaf de keeper is veel te tricky. Iets beter druk zetten met je verdedigers, nu is dat op de helft van de tegenstander erg lastig. Een betere balans tussen de topteams, fysiek wordt in FIFA 11 hoger gewaardeerd dan techniek waardoor





Raadseltje: Deze weergaloze voetballer heeft last van een spierziekte.
M eSsi (met dank aan Ruben Jongman uit Monnickendam).



Toen Chivu met een muts ging spelen, vroeg Eto'o meteen of hij dan tijdens de wedstrijd z'n jas aan mocht houden.



Bizar! Een vrouw stond op twee hoog in een brandend huis en wilde haar baby redden door 'm naar beneden te gooien. Ze durfde niet, maar een omstander zei dat hij profkeeper was, en de baby absoluut zou vangen. De vrouw gooide het kindje, de keeper ving 'm... en schopte het kindje toen in één keer met een dropkick over de schutting.

12

JJ SCHRIKT ZICH ROT

iedereen met Chelsea speelt, en zo zijn er nog wel wat dingen. Maar grote veranderingen, nee, die wilde ik niet. Enigszins nerveus begon ik dus aan mijn eerste kennismaking met de gameplay van FIFA 12...

VERGEET WAT JE WEET

Het viel me niet mee. FIFA 12 ziet er exact uit als FIFA 11 en kent de complete basis van zijn voorganger. De eerste passes en dribbels maak je dus vanuit je automatismen... totdat je dicht bij een opponent komt. Dan verandert het hele spel opeens.
De nieuwe physics engine signaleert elke aanraking en wijst daar onmiddellijk een gevolg aan toe. Drogba houdt de bal opeens een stuk moeilijker vast als een opponent tegen hem aanduwt, zoals dat in het echt ook gebeurt.
En dan het verdedigen. Vergeet alles wat je weet. Verdedigen doe je niet meer door druk te zetten met een tweede man. Je verdedigt nu in de zone en loopt met de linker pook met de aanvaller mee, waardoor je hem naar buiten kan dwingen. Als je wilt happen, druk je op de knop waarmee je normaal de tweede man erbij haalde. Timing is daarbij essentieel. Deze manier van verdedigen is super realistisch en maakt, indien goed uitgevoerd, aanvallen flink lastiger dan in FIFA 11. Tikkie-takkie door de verdediging heen kaatsen, is in de meeste gevallen verleden tijd. Passeren en afstandsschoten worden weer belangrijk.
Deze twee zaken plus het feit dat je nu met een kortere dribbel makkelijker een bal bij je kunt houden, zorgt ervoor dat FIFA 12 een nieuwe, frisse dimensie krijgt.



ONVOORSPELBAARDER

Op het event kon je alleen met Chelsea of Arsenal spelen. En waar Arsenal er in FIFA 11 niet aan te pas komt, lukt het in 12 een stuk beter omdat, net zoals in het echt, techniek belangrijker is geworden dan fysieke kracht. Door iets meer op afstand te blijven, kun je Drogba bijvoorbeeld opvangen en met korte dribbels kun je nu sneller bij een stevige verdediger wegdraaien. Omdat verdedigen en tackelen ook nog eens beter werkt, zal passeren belangrijker worden. En wie kan dat beter: Van Persie of Drogba?
De nieuwe physics zorgen er verder voor dat de aanvallen in FIFA 12 minder voorspelbaar zijn geworden (misschien wel de grootste klacht over FIFA) omdat elke aanraking echt gevolgen heeft.
Waar keepers alles meestal klemvast hadden, heeft een botsing met een verdediger, hoe licht ook, het gevolg dat je de bal niet meer kan klemmen. Ballen komen vaker in de kluts, schoten ketsen af, tackles lukken net wel of net niet en in een vol strafschopgebied gebeuren, net als in het echt, vreemde dingen.



CONCLUSIE

In FIFA 12 zal straks meer dan ooit het kaf van het koren gescheiden worden; met een beetje rennen en kaatsen kom je er niet meer.
De basis is hetzelfde, het realisme dankzij de physics engine en tactical defending echter een stuk vergroot. Dit leidt er toe dat de game een stuk pittiger is geworden en dat je echt weer moet oefenen om de boel optimaal te masteren. Maar dat is voor mij geen probleem omdat ik tijdens de eerste korte speelsessie al zag dat als je het goed doet, je ook echt meesterlijke acties op het grasveld kunt neerleggen.
FIFA 12 is al met al mijn FIFA 11 niet meer... maar ik kan er zonder probleem mee leven.



De spelers van Barcelona staan inmiddels bekend om hun schwalbes. Die David Villa ligt zelfs zo vaak op z'n kont dat ik 'm David Villa Achterwerk noem.

» WHAT'S NEW? «

FIFA 12 kent vier 'grote' veranderingen. Ik heb ze even voor je op een rijtje gezet, en mijn mening er aan toegevoegd.

PLAYER IMPACT ENGINE

De aangekondigde nieuwe engine is niet helemaal nieuw, en grafisch ziet de game er dan ook min of meer hetzelfde uit en speelt 't veelal hetzelfde. Wel is er de Player Impact Engine (PIE) die er voor zorgt dat botsingen tussen spelers realtime, realistisch en vloeiend in beeld worden gebracht. Deels zorgt de PIE voor visuele opsmuk met vloeiende botsingen en tackles in plaats van stotterende tackles, en ook kleine aanrakingen hebben nu gevolgen. Tot slot kun je nu veel beter je rug er in zetten om een verdediger bij de bal weg te houden.
De PIE heeft ook gevolgen voor de gameplay. Zo kan de PIE echt de impact van een tackle inschatten en dus ook de bijbehorende blessure. Daarnaast kun je de bal veel beter beschermen.
JJ: *De PIE zorgt zowel visueel als gameplaywise voor veel realistischer voetbal. De engine moet wel wat minder scherp worden afgesteld want nu leidt het nog vaak tot (te) veel overtredingen en mogelijke blessures.*

TACTICAL DEFENDING

Niet langer zet je druk op de verdediging door een tweede speler op te roepen. Je verdedigt nu in de zone en loopt met de aanvaller mee, waarbij je zelf met het linkerpookje de afstand tot deze speler bepaalt. Je kiest vervolgens zelf het moment om naar voren te stappen en een actie op de aanvaller in te zetten.
JJ: *TD gaat het spelen van FIFA 12 drastisch veranderen. Het zorgt er voor dat je beter kunt ingrijpen en dus maakt het de aanval lastiger. Het is wel iets dat je niet meteen onder de knie hebt. Casual spelers zullen er mogelijk door afgeschrikt worden omdat je nu snel moet combineren met de linker analoge stick en een knop, en ook nog eens goed moet timen.*

PRECISION DRIBBLING

Vorig jaar kon je al met de 360-beweging strak om je as draaien tijdens een dribbel. Met Precision Dribbling gaat EA Sports een stap verder. Je kunt nu de bal à la Xavi en Iniesta heel kort bij je houden en/of snel wegdraaien bij tegenstanders. Ook kun je dribbelen terwijl je je kont in de verdediger zet.
JJ: *PD wordt zeer belangrijk nu de verdediging zo veel sterker is geworden en snel passen alleen niet meer genoeg is om er langs te komen. Dat wordt overwerk voor mij want ik won mijn wedstrijden in FIFA 11 voor 90% op passing.*

PRO PLAYER INTELLIGENCE

De PPI zorgt er voor dat de A.I. van de CPU slimmer dan ooit wordt. Topspelers hebben bijvoorbeeld meer inzicht, zien eerder een opening en kunnen daardoor ook dieper passen dan minder getalenteerde spelers. Komt vooral tot zijn recht in de SP.
JJ: *Dit hebben we al vaker gehoord, eerst zien dan geloven.*

INFORMATIQUE

méér dan alleen computers



Zichtbaar Slim

NIEUW

Kracht, snelheid en betrouwbaarheid

Informatique PC's met tweede generatie Intel® Core™ i7, Core™ i5 of Core™ i3 processor.

Informatique inGamer Level:4

Informatique systemen uitgerust met de tweede generatie Intel® Core™ i5 processor hebben superieure snelheid, verbruiken minder stroom en zijn aanzienlijk koeler. De Intel® Core™ i5 processor is technologie van de toekomst, vandaag verkrijgbaar en de juiste keuze voor uw nieuwe PC.

- Intel® Core™ i5-2500K 3.30GHz processor
- NVIDIA GeForce GTX 580 1536MB videokaart
- OCZ Vertex 3 120GB SSD
- WD Caviar Black 1TB harddisk
- Corsair Vengeance 4GB DDR3 geheugen
- Samsung Blu-ray/DVD±RW drive
- Seasonic X-560, 560Watt voeding
- Corsair Hydro Series H50 processor koeler
- USB 3.0 • Gigabit LAN • HD Audio
- Windows 7 Home Premium 64bit NL



www.informatique.nl/IQ00053

2 JAAR GARANTIE

1599,-

Prijs exclusief monitor

Informatique inGamer Level:3

- Intel® Core™ i5-2500 3.30GHz processor
- NVIDIA GeForce GTX 570 1280MB
- 80GB SSD + 1TB harddisk
- 4GB DDR3 geheugen
- DVD±RW drive
- USB 3.0 • Gigabit LAN • HD Audio
- Seasonic M12II, 520Watt voeding
- Scythe Mugen 2 processor koeler
- Windows 7 Home Premium 64bit NL



www.informatique.nl/IQ00052

2 JAAR GARANTIE

1199,-

Informatique inGamer Level:2

- Intel® Core™ i5-2300 2.80GHz processor
- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti 1GB
- 500GB harddisk
- 4GB DDR3 geheugen
- DVD±RW drive
- USB 3.0 • Gigabit LAN • HD Audio
- Seasonic M12II, 520Watt voeding
- Scythe Mugen 2 processor koeler
- Windows 7 Home Premium 64bit NL



www.informatique.nl/IQ00051

2 JAAR GARANTIE

929,-

Contactgegevens
- Weg en Bos 9 • 2661 DG Bergschenhoek
- Tel: 010 - 51 91 666 • Fax: 010 - 51 91 661
- Email: verkoop@informatique.nl

Openingstijden
Ma. - Wo.: 09:00 - 18:00
Do. - Vr.: 09:00 - 21:00
Zaterdag: 09:00 - 17:00

www.informatique.nl

méér dan alleen computers

PROTOTYPE 2


JAN ZIET GRENZENLOZE RANZIGHEID

Prototype was in 2009 onze populairste abonnementenactie van het jaar. Vele honderden PU-lezers werden abonnee omdat je deze game er gratis bij kreeg. Toch vond Jan die game destijds weliswaar vermakelijk maar ook nogal repetitief. Voor Prototype 2 beloven de makers meer diversiteit, meer consistentie en meer tactiek, zonder de gruwelijke actie op te offeren. Integendeel...


Je zal maar enorme jeuk aan je ballen hebben...

Prototype kende als nieuwe franchise een succesvol begin. De game verkocht meer dan twee miljoen stuks maar kon, eerlijk is eerlijk, kwalitatief gezien de enorme hype voorafgaand aan de release toch niet helemaal waarmaken.
De stad New York, in de ban van een monsterlijk virus, voelde soms als een lege speeltuin, waarin jij als Alex Mercer zonder pauze huishield. Het tempo en de structuur van de game was nogal eenzijdig: vechten, vernietigen, vechten, vernietigen... maar dan wel met brute krachten die menig superheld degradeerde tot een keffend schoothondje.
Als je heel streng bent, zou je Prototype een one trick pony kunnen noemen, maar dan wel eentje die dat ene trucje gruwelijk geweldadig en respectafdwingend ranzig in beeld bracht. De teerachtige slierten waarmee Mercer zijn vijanden vastzette om ze vervolgens met zijn enorme stenen vuisten tot bloederige pulp te rammen, staan nog altijd op mijn netvlies gebrand.

VEERTIEN MAANDEN LATER...

In deel 2 is de hoofdrol niet meer voor Alex Mercer maar speel je sergeant James Heller die datgene moet worden wat hij het meest haat: een Prototype, om degene te vermoorden die hij het meest haat. Jawel: Alex Mercer.
Heller acht Mercer verantwoordelijk voor de dood van zijn vrouw en kind en wil zijn geliefde stad redden, tegen elke prijs. Het bloederige

> "HEFTIGER, SMERIGER, HARDER, BLOEDERIGER EN BRUTER."

decor waartegen Heller acteert, is wederom New York maar nu veertien maanden na het uitbreken van het virus dat zijn woonplaats op nietsontziende wijze aan het overnemen is.
Heller omarmt de vreselijke krachten die hij als Prototype toebedeeld krijgt, maar lijkt minder in conflict met zichzelf als Mercer was. Anders gezegd: als Heller kun je alles wat Mercer kon, alleen dan nog even heftiger, smeriger, harder, bloederiger en bruter.

BIO BOMB

The Big Apple is in Protoye 2 verdeeld in drie zones: de Red, Yellow en Green Zone.
In de rode heerst totale chaos en heeft het virus letterlijk - middels tentakels en vleesbomen - de stad overgenomen.
In het gele gebied vind je de mensen die net op tijd ontsnapt zijn en in quarantaine hutjemutje op elkaars lip leven. De spanning is hier om te snijden.
In het groene gebied heerst de paramilitaire Black Watch met keiharde hand. Hier is de noodtoestand uitgeroepen en iedereen die protesteert wordt zonder pardon geëxecuteerd.
Een mooie gelegenheid voor Heller om te shapeshiften in een Black Watch soldaat, naar een 'collega' te sneaken, deze vanachter vast te grijpen en een van de nieuwe wapens, een Bio Bomb, te gebruiken. Heller steekt het explosief in het lichaam van zijn slachtoffer, die al gillend zijn medesoldaten alarmeert. Net op het moment dat die aan komen snellen, ontploft de Black Watch soldaat, waarbij zijn buddies in een verzengende vuurzee aan hun einde komen.


Met zulke armen is het nooit een probleem als thuis je afstandbediening zoek is.


En als je vrouwen betast, sta je te ver weg om beschuldigd te worden van ongewenste intimiteiten...

HAKKEN EN ZAGEN

Nieuw is voorts de tactical dismemberment. Heller kan zijn arm net als Mercer veranderen in een enorme blade en daarmee ledematen van vijanden afsnijden. Erg handig wanneer je tegenover smerige wezens als Juggernauts, Hunters of Spiked Brawlers staat. Nadat je armen of benen wegslicet, zullen ze nog altijd trachten je aan te vallen, maar je zult begrijpen dat dat dan een stukkie lastiger gaat. Je bent zelfs in staat om met één welgemikte zwaai sommige gemuteerde midbosses doormidden te klieven!
Het is dat er geen hogere leeftijdrating dan 18+ bestaat, anders zou Prototype 2 daar zonder meer voor in aanmerking komen...

KLEINTJE

Tijdens de presentatie kregen we een bossgevecht te zien met een beeldvullend gedrocht dat was opgebouwd uit pulserende gezwellen en hompen met pus doordrenkt vlees. Levensgevaarlijke ranzigheid ten top.
Deze Behemoth werd door de makers liefkozend 'Tiny' genoemd. Het zal toch niet zo zijn dat Prototype uiteindelijk nóg grotere vijanden krijgt? Oh my...

VERWACHTING

Als Radical de pacing en afwisseling van Prototype 2 op orde krijgt, wordt dit een gruwelijke openwereld game.

+ Nog gruwelijker, harder en ranziger.
+ Missies en verzamelopdrachten beter ingebed in verhaal.
+ Tactisch hakken en zagen.
- Nog weinig bekend over het verhaal.

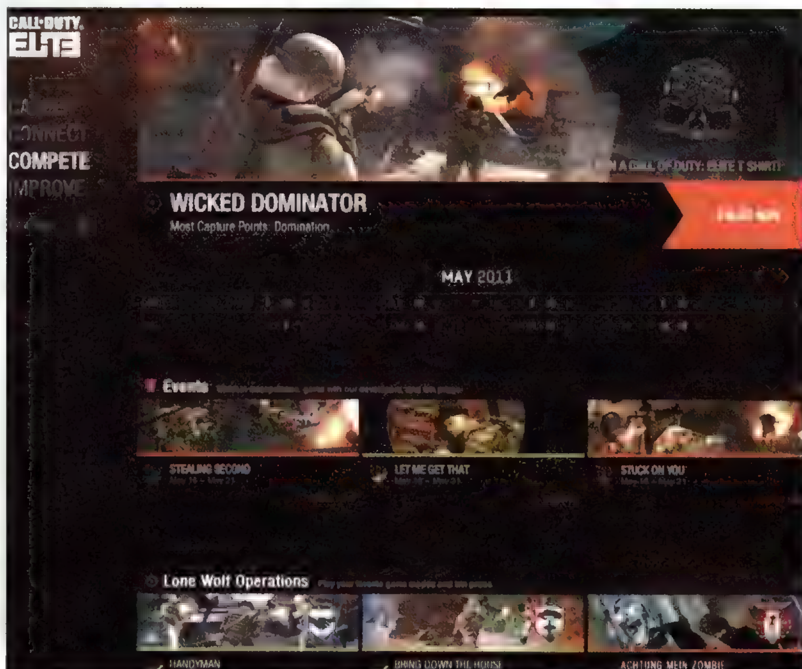

JAN

PROTOTYPE 2
PS3 / XBOX 360 / PC
RADICAL / ACTIVISION
2012

CALL OF DUTY ELITE



De geruchten rond een betaalmodel voor Call of Duty deden al langer de ronde, maar nu is de kogel door de kerk. Call of Duty - Elite is een betaald lidmaatschap dat een nieuwe service wordt voor bestaande en nieuwe CoD spelers. Voordat iedereen nu gek wordt en op zijn achterste benen gaat staan; dit staat los van de multiplayer modi van Black Ops en straks Modern Warfare 3. Activision gaat geen geld vragen voor multiplayer gameplay van Call of Duty. Maar wat is Elite dan wel?



Elite is een aanvullende service die je misschien wel het best kunt vergelijken met Battle.net van Blizzard, alleen dan nu helemaal toegespitst op Call of Duty en nog vele malen uitgebreider.
Er is een speciale studio voor Elite opgericht, Beachhead, en daarnaast komt er nog een aparte serviceafdeling die, als de service eenmaal live gaat, Elite 24 uur per dag gaat monitoren. Activision neemt haar nieuwe service dus behoorlijk serieus. Momenteel test men Elite uit met Black Ops maar de service zal straks ook werken met Modern Warfare 3 en met alle toekomstige CoD games.
Je kunt Elite een beetje zien als Spotify Premium of PlayStation Plus. Je hoeft Elite niet te kopen om alle multiplayer modi van Modern Warfare 3 te kunnen spelen en alles te doen wat je nu ook al kunt met Black Ops. Word je wel lid en ga je betalen, dan word je elite member en krijg je heel veel extra's die terug zijn te voeren op de volgende vier peilers: **Career**, **Compete**, **Connect** en **Improve**.
Die eerste, Career, komt overigens ook beschikbaar als je geen Elite lid wordt en is dus gratis.

CAREER

Career laat jouw vorderingen en je leven in Call of Duty tot in het absurde terugzien. Alles maar dan ook alles wat je doet of deed in Black Ops (en straks dus ook in Modern Warfare 3) vind je hier terug. Hoeveel kills had je in welke map? Wanneer maakte je de meeste kills? Welk wapen gebruik je het vaakst? Met welk attachment? Op welke maps speel je het meest? Hoe vaak ben je neergeschoten en met welk wapen? Per mode en per map kun je werkelijk tot in het absurde uitpluizen hoe je presteerde. Je krijgt timelines terug te zien zodat je op de seconde nauwkeurig een bepaalde actie terug kunt halen. Je badges, je level, je beste prestaties, je trofeeën... alles vind je er.
Bovendien kun je je eigen prestaties vergelijken met die van anderen. Dan krijg je complete staafdiagrammen te zien waarbij je natuurlijk wilt dat jouw balken veel langer zijn dan die van je maten (size matters after all, hè?)



> "ALLES STAAT OF VALT MET DE PRIJS."



COMPETE

Met Compete kun je deelnemen aan allerlei evenementen met grote prijzen zoals een echte Wrangler Jeep, een dikke pot geld of een iPad.
Er zijn grote officiële Call of Duty toernooien maar er zijn ook kleinschaligere evenementen die heel specifieke opdrachten kennen. In de Stuck On You mode dien je bijvoorbeeld zoveel mogelijk tegenstanders met semtex granaten te doden. Je maakt van je acties een ingame filmpje, upload 't en een officiële jury beoordeelt de filmpjes.
Hetzelfde gebeurt in de mode Let Me Get That. De opdracht? Heel simpel. Scoor de beste headshots met een sniperrifle.
Erg grappig is ook Bring The Heat waarbij je als speler de meest gruwelijke screenshots dient te maken van jezelf als je met een vlammenwerper je vijanden in de hens steekt! Naast fysieke prijzen, verdien je hier badges en trofeeën mee.
Voor de echte diehard speler zijn er dan nog Leagues. Leagues zijn publieke matches waarbij gamers zich manifesteren in een Season van vijf weken. Iedere League kent een andere game mode en je kunt aan meerdere Leagues tegelijk meedoen. De eerste week is de kwalificatieronde. Kom je daar doorheen, dan mag je helemaal los in de daaropvolgende vier weken.
Je wordt beoordeeld op verschillende kwaliteiten. In de kwalificatieweek is dat Best Universal Score per minuut. Je hoeft dus niet daadwerkelijk zeven dagen lang achter elkaar te gamen. In die weken word je in verschillende categorieën beoordeeld; naast Best Score per

minuut, kun je ook geranked worden op Most Assists, Most Bombs Planted, Most Kills, Most Control Points Captured enzovoorts. De categorieën waar je op wordt beoordeeld variëren steeds opnieuw.

CONNECT

De Elite service is te benaderen op een manier die is te vergelijken met Halo Waypoint. Je kunt inloggen op je iPad, laptop, PC, telefoon, op je consoles en ingame. Als je op je telefoon je loadout van wapens verandert, een uurtje voor een match, dan is die loadout, als je eenmaal thuis bent eveneens veranderd.
Uiteraard kun je vrienden uitnodigen, leaderboards volgen en op allerlei manieren met gelijkgestemden communiceren over matches, toernooien en wat dies meer zij.
Je kunt groepen aanmaken, die taggen en elkaar zo terugvinden. Je kunt clans opstarten, gesloten en open matches hosten... alles wat bij clanbased gameplay komt kijken. Friendmatches, zoeken naar andere gamers met je eigen skill, it's all there.

Bovendien krijg je de toegang tot de mappacks eerder dan als je deze los en regulier bestelt (wat uiteraard ook gewoon mogelijk blijft). Hoeveel eerder wilde men nog niet zeggen, maar ik denk dat je moet denken aan een paar dagen.
Alles staat of valt dus met de prijs. Komt Activision met een prijs die lager is dan alle mappacks/DLC bij elkaar los kosten, dan wordt het voor de diehard CoD fan een must-have. Komt het op een bedrag per maand dat ongeveer gelijk wordt of ietsje boven de mappacks gecombineerd ligt, dan is het nog de moeite waard, gezien alle extra service die je krijgt. Komt het ver daar boven te liggen, dan zijn de rapen gaar en zal Activision opnieuw als Grote Boze Geldwolf te boek komen te staan.
Een ding geeft de burger moed, want volgens de uitgever wordt de prijs een 'no brainer' voor de fans.

IMPROVE

Met de Improve feature kun je je skills als speler op alle fronten verbeteren.
Er is een complete digitale bibliotheek waarin je YouTube filmpjes van alle maps, modi, wapens, attachments en killstreaks terugvindt. Je klikt bijvoorbeeld op een wapen en dan krijg je die ingezoomd in beeld met een tekst erbij. Wil je meer weten, dan kun je doorklikken voor meer naslagwerk en een filmpje met een voice-over. En dat dus bij alle content van de game.
Daarnaast kun je heatmaps zien die steeds worden geupdate. Waar staan de vlaggen, waar vinden de meeste kills plaats, wat zijn de sweetspots om te campen, zijn er alternatieve routes?
Bovendien geven de makers en expert spelers commentaar bij maps en modi zodat je van de echte pro's kunt leren.

WAAROM ZOU IK BETALEN?

Met een kritische blik zou je kunnen stellen dat Halo soortgelijke functies ook al kent. Dat klopt, maar niet zo uitgebreid als Elite. Waarom dan toch betalen? Omdat je met Elite ook automatisch alle DLC krijgt die er uitkomt voor Modern Warfare 3. Met andere woorden: in het betaalde lidmaatschap zitten ook alle mappacks/ DLC.

VOORLOPIGE CONCLUSIE

Call of Duty - Elite wordt voor de fanatieke CoD speler die dagelijks online vertoeft een hele mooie aanvullende service, zeker als Activision zich weet in te houden en met een acceptabel betalingsmodel komt.
Maar ook voor nieuwkomers biedt Elite veel extra's aangezien je zodanig uitgebreid tactieken, maps en wapens kunt bestuderen dat je simpelweg meer kennis vergaart. En kennis is macht, ook in de gameswereld.

We maken onze producten beter, omdat we luisteren.

NIEUW **Bose® IE2 audio hoofdtelefoon.**
Onze beste in-ear hoofdtelefoon ooit.

De feedback die we van klanten ontvangen, inspireert ons om betere producten te maken. Het laatste bewijs hiervan is onze nieuwe Bose® IE2 audio hoofdtelefoon. Binnen in de hoofdtelefoon zorgt een verbeterd akoestisch ontwerp voor een gelijkmatige en natuurlijke weergave van muziek. Aan de buitenkant zorgen de nieuwe, flexibele Bose StayHear® -oordopjes ervoor dat de hoofdtelefoon prettig aanvoelt en stabiel blijft zitten, zelfs tijdens het sporten. Ook onze nieuwe Bose® MIE2 en MIE2*i* Mobile hoofdtelefoons voor muziek en gesprekken zijn uitgerust met de StayHear® -oordopjes en daarnaast biedt de MIE2*i* hoofdtelefoon geavanceerde bediening van geselecteerde Apple-producten*. Van de oordopjes tot de kabels zijn onze nieuwe in-ear hoofdtelefoon en Mobile hoofdtelefoons onderworpen aan strenge duurzaamheidstesten die een lange levensduur garanderen. Probeer deze hoofdtelefoon uit en ontdek zelf hoe luisteren echt het verschil kan maken.

Ervaar het verschil dat Bose technologie maakt.
Bel 0299-390290, bezoek www.bose.nl, of bezoek uw geautoriseerde Bose® -dealer.

BOSE®
Better sound through research®

* Compatibel met de iPhone® 4, iPhone® 3GS, iPod touch® (2e generatie), iPod nano® (4e en 5e generatie), iPod shuffle® (3e generatie), 120 GB en 160 GB iPod Classic, MacBook (unibody), MacBook Pro en iPad. Patentrechten zijn aangevraagd en/of verleend. Apple, iPod, iPod classic, iPod nano, iPod shuffle, iPod touch, iPhone en MacBook zijn geregistreerde handelsmerken van Apple Inc. in de Verenigde Staten en andere landen. iPad is een handelsmerk van Apple Inc.

TRANSFORMERS DARK OF THE MOON

Omdat Jeroen ten tijde van de hands-on van Transformers: Dark of the Moon pina colada's aan het sippen was op Mallorca, nam Jan de honneurs waar. Die speelde helaas geen spirituele opvolger van War for Cybertron maar ook geen makkelijke cash-in filmlicentie game. Maar wat speelde die rakker dan wel?

Met Transformers: War for Cybertron gebeurde in 2010 het onwaarschijnlijke: er verscheen eindelijk weer een echt goede Transformers game, eentje die bovendien niets te maken had met de megalomane films van Michael Bay. High Moon Studios wist een overtuigende third-person shooter af te leveren met heel veel fanservice richting de hardcore liefhebbers van the Robots In Disguise.
De pers was enthousiast, de game was een redelijk succes en dus... komt men nu toch weer met een filmgame. Huh?

SLECHT & GOED

Het slechte nieuws: Transformers: Dark of the Moon heeft jammer genoeg niks met War for Cybertron te maken maar alles met de gelijknamige derde Transformers film die eind deze maand verschijnt.



Mijn vrouw heeft ook wel iets van een Transformer; ze kan namelijk zomaar ineens in een heks veranderen.

Het goede nieuws: dezelfde studio die Transformers: War for Cybertron maakte, staat aan het roer van Dark of the Moon. Dat High Moon wel wat kan en dat ze oprechte Transformers fans zijn, hebben ze dubbel en dwars bewezen dus niet alles is bij voorbaat verloren.
De game Dark of the Moon fungeert als een prequel op de gebeurtenissen uit de film. Je speelt dus met alle bekende Transformers uit de flick, maar de makers hebben wel de vrijheid gehad om zelf scenario's en missies te bedenken.

STEALTH FORCE

Nieuwe gameplay is er in de vorm van Stealth Force, een derde, hybride vorm die de wapens en vuurkracht van de Robot mode combineert met de beweeglijkheid en manoeuvreerbaarheid van de Vehicle mode. Het is een leuke aanvulling op de bekende gameplay.

COMBOMETER

Met de besturing en de look and feel van de game zit het wel snor. High Moon heeft duidelijk vaker met dit bijltje gehakt.
Wel is de gameplay zo op het oog net wat simpeler dan die van War for Cybertron. Het overgaan van voertuig naar robot en vice versa ziet er echter weer tof uit en het knallen op tegenstanders gaat soepeltjes. Doordat je steeds met andere robots rijdt, rent en vliegt - afwisselend met Decepticons en Autobots zodat je tussen beide kampen heen en weer geslingerd wordt - heb je bij iedere missie weer een ander smaakje te pakken.
Met Bumblebee combineer je heel hard racen met het afschieten van vijanden, terwijl je met Starscream door de lucht scheert en Ace Combat op z'n Transformers naspeelt. De ene robot is traag maar kent zware wapens, de andere is kwetsbaarder maar snel, en laat je doelen vanuit de lucht belagen. Presteer je goed dan vult je combometer en als je daaropvolgend weer stijlvol vijanden omlegt, wordt je combo hoger en hengel je meer punten binnen.

FOEFJES

De game kent ook multiplayer en die is gewoon degelijk. We konden met verschillende journalisten tegen elkaar knallen en het loont om je de unieke foefjes van de uiteenlopende robotpersonages eigen te maken.
Ook hier geldt dat het allemaal wat minder uitgebreid is dan bij War for Cybertron; het moest duidelijk wat gestroomlijnder en behapbaarder voor het grote (film)publiek.
Dat maakt de MP van Dark of the Moon natuurlijk niet meteen slecht (de meest filmlicentiegames hèbben niet eens een degelijke multiplayer), maar voor de doorgewinterde gamer zijn er natuurlijk heel wat betere alternatieven.
Voor de massa lijkt Dark of the Moon echter helemaal geen beroerde filmgame te worden; zeker niet als je hem afzet tegen de gedrochten Revenge of the Fallen en Transformers: The Game. ✪





Zouden die autobots op school nou ook een profiel hebben moeten kiezen?

"WIE EEN SEQUEL OP WAR FOR CYBERTRON VERWACHT, KOMT BEDROGEN UIT."

VERWACHTING

Mensen die een sequel op War for Cybertron verwachtten, komen bedrogen uit, maar op een drama als Revenge of the Fallen stevenen we met DotM ook niet af. Het zal [illegible] een leuke filmgame worden, niks meer maar ook niks minder.

- + Stoeien met een hoop aan Transformers.
- + Besturing, actie en afwisseling.
- + Leuke multiplayer.
- − Singleplayer missies hangen als los zand aan elkaar.
- − Lengte singleplayer zeer waarschijnlijk niet bijzonder.



JAN

TRANSFOMERS: DARK OF THE MOON
PS3 / XBOX 360 / PC / 3DS / DS / Wii
HIGH MOON STUDIOS / ACTIVISION
24 JUNI 2011

DEAD IS

Terwijl Jan en Maarten in de hitte van het decadente Dubai vertoefden, pakte Jurjen de bus naar een halfbewolkt Antwerpen. Dat hij daar toch een hele leuke dag beleefde, kwam een beetje door het gratis bier maar vooral door het spel dat hem daar werd gedemonstreerd.



'Die moet ik hebben', dacht ik toen het spel Dead Island mij werd gedemonstreerd.
Ik zag het zombiehakspel Dead Rising, maar dan vanuit een eerstepersoons perspectief, op een open eiland, waar je te voet of met wagens kunt gaan waar je wilt.
Ik zag RPG-elementen als looting, weapon customizing, quests, classes en skill trees, zoals we die kennen van Dragon Age en Borderlands.
Ik zag boven alles een zonnig spel vol woeste natuur, schilderachtige stadjes, palmbomen, watervallen, strandballen en parasols. Ik kreeg enorme zin om in dat spel op vakantie te gaan, zoals ik dat eerder deed in vakantiespellen als Just Cause en Super Mario Sunshine.
Het enige wat ik me na het zien van de beelden afvroeg: dat hakken op zombies met allerhande wapens, blijft dat wel de beloofde twintig of vijfentwintig uur lang leuk?



DAT SPEL VAN DIE TRAILER

Inderdaad, we hebben het hier over dat spel van die dramatische trailer waarin je omgekeerd chronologisch ziet hoe een vader wanhopige pogingen doet zijn familie in leven te houden te midden van een groepje razende zombies.
Dat filmpje is inmiddels dik van miljoen keer op YouTube bekeken, en niet zonder reden. Als er een prijs voor beste trailer bestond, zou Dead Island goede kans maken die te winnen.

PSYCHOLOGISCHE DIEPGANG

We bevinden ons in Antwerpen, waar de zon het sporadische gat in het donkere wolkendek gebruikt om even flink te branden en de sfeer te brengen die de organisator van het evenement waarschijnlijk voor ogen had. De sfeer van een strandtent, een tropisch eiland wellicht.
Ik krijg een plastic krans om mijn nek en ga op de foto met twee mensen die als zombies zijn verkleed. Dan praat ik met Thorsten Flügel, een van de producers van Dead Island.
Hij heeft de vraag 'hoe ga je ervoor zorgen dat Dead Island ook op de lange duur leuk blijft' wel vaker gekregen. Hij vraagt me of ik het boek Lord of the Flies ken. Ik knik. "Dat boek is van grote invloed geweest op het verhaal van Dead Island. De psychologische diepgang. Hoe iemand die je vertrouwt ineens in een freak kan veranderen. Iedereen reageert op zijn eigen manier op de zombies die zonder duidelijke aanleiding plots het eiland overspoelen. Er gebeuren steeds weer nieuwe, verrassende dingen. We voeren de spanning langzaam op."

JARENLANG OPGEBOUWDE FRUSTRATIES

Alles goed en wel, maar van psychologische diepgang is tijdens mijn



Zelfs al ben je heel voorzichtig met zonnen, toch kom je hier 's avonds meestal rood terug in je hotel...



Wat is een zonvakantie zonder een goede barbecue? Alleen brandt de beenham aan, ben ik bang.

SLAND

JURJEN MAAKT VAKANTIEPLANNEN



speelsessie nog niets te merken. Ik gebruik de 'Spiked'-blueprint om mijn honkbalknuppel van spijkers te voorzien. Het ding zwaait vervaarlijk heen en weer aan de rand van mijn eerstepersoons perspectief. Bij een zwembad ontwaar ik een groep traag voortsukkelende zombies. Ik zet de aanval in. Met harde klappen scheur ik ze het vlees van het lijf. Amputaties worden met een instant slowmo-effect getoond. Een arm eraf, een been eraf. Een ondode vrouw in bikini beuk ik met twee klappen het hoofd van de romp, het bloed spuit hoog op.

Ik voel de jarenlang opgebouwde frustraties over mensen die de ligstoelen aan het zwembad met hun handdoeken bezet houden uit mijn lichaam vloeien.

Dit is pas écht vakantie. Dit is vrijheid.

Op de verminkte lijken blijft geld liggen dat ik automatisch oppak door eroverheen te lopen.



Deze zombie is een taaie, een echt Jan Wouters type...

NIET OVER THE TOP

Thorsten Flügel vertelt me dat ik met dat geld upgrades kan kopen voor mijn wapens. Of wapens kan repareren. Ik zeg hem dat het customizen van wapens om er zombies mee te slachten mij aan Dead Rising doet denken. Flügel erkent dat dit spel van invloed is geweest, maar dat er toch ook grote verschillen zijn.

"Bij Dead Rising is het customizen van wapens grappig en over the top. Je kunt bijvoorbeeld twee kettingzagen aan een stok hechten. Wij kiezen een meer serieuze, realistische aanpak.

De wapens zijn wel extreem, maar niet over-the-top. Tijdens een vergadering vroeg de lead designer eens: 'oké, er komen hier opeens vier zombies binnen, welk wapen pak je?' Dat is de aanpak die we voor Dead Island kiezen."

Met een pickup truck rijd ik een stukje over het eiland. Ik raak een zombie die bij de heupen afbreekt. Zijn bovenkant knalt tegen de voorruit, die versplintert. Ik ram met mijn knuppel de scherven eruit.

DWANGBUISZOMBIE

Bij een kerk stap ik uit. Ik vind een machete die goed van pas komt bij het hakken op de snellere, agressievere zombies die rond de kerk spoken. Ik kan de machete ook werpen, maar moet vervolgens niet vergeten 'm weer op te zoeken.

Op het plein voor de kerk tref ik een soort eindbaas, een grote zombie in een dwangbuis die als een dolle stier op mij af komt rennen. Ik moet opzij stappen om hem vervolgens in de rug te kappen. Flügel wijst me erop dat ik hem ook naar het vuur kan lokken, zodat hij in de vlammen rent.

"Nog beter is het als je co-op speelt, zodat de ene speler hem kan lokken en de ander hem in de rug kan raken. Terwijl je de singleplayer speelt, kunnen andere spelers wanneer ze maar willen inspringen of afhaken. We ondersteunen co-op voor twee tot vier spelers."

Na het doden van de dwangbuiszombie vind ik in het kerkje een blueprint om mijn wapens mee onder stroom te zetten.

> "MAAR MOOIE PLEKJES SPEUREN EN DIE MET HOOG OPSPATTEND ZOMBIEBLOED BESMEUREN."

OOK VUURWAPENS

Je kunt in Dead Island ook vuurwapens oppikken, maar de producer benadrukt dat het geen shooter wordt.

"Stel je voor dat een agent het niet meer aankan en zichzelf door het hoofd schiet, en je vindt naast zijn lijk een pistool met vijf kogels erin. Ga je daar meteen mee op zombies knallen, of bewaar je ze voor als het echt spannend wordt? Dat is een voorbeeld van de rol die vuurwapens in het spel spelen. Je krijgt nooit genoeg munitie voor het shooter gevoel."

MINIVAKANTIE

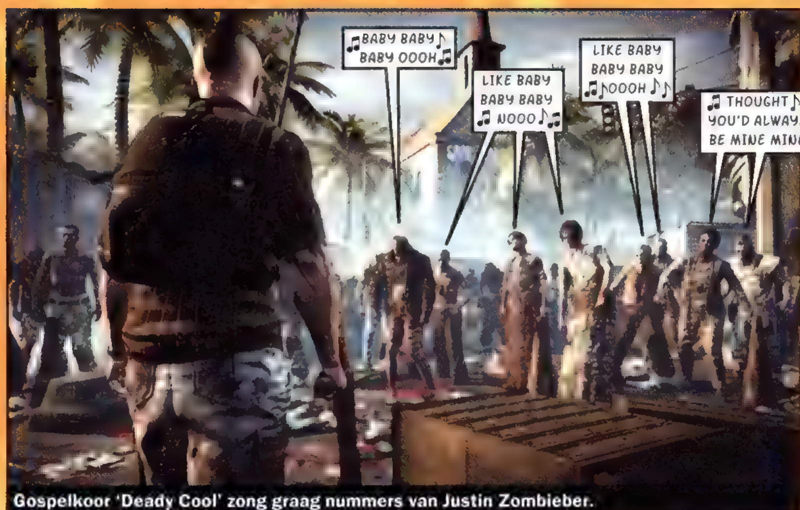
Die halfbewolkte middag in Antwerpen ontstaat bij mij het beeld van een spel dat niet origineel of bijzonder goed gemaakt is, maar wel een paar heel fijne, gewilde elementen uit andere spellen slim bij elkaar brengt.

De RPG-elementen gaan veel verder dan 'door te vechten word je steeds wat sterker', en steken die van Dragon Age naar de kroon.

Het hakken op zombies schenkt door de uit elkaar scheurende lichamen meer voldoening dan in Dead Rising.

Ik blijf sceptisch over 'hoe lang het leuk blijft', maar het idee om in die vakantie-eilandachtige omstandigheden naar mooie plekjes te speuren en die met hoog opspattend zombiebloed te besmeuren, vind ik zo verdomd aantrekkelijk dat dit alle scepsis overstijgt.

Dit spel móet ik gewoon hebben, al was het maar voor een minivakantie.



Gospelkoor 'Deady Cool' zong graag nummers van Justin Zombieber.

VERWACHTING

In een open vakantiebestemming met allerhande wapens op zombies hakken, geruggensteund door een diepgaand RPG-systeem: het zou wel eens het beste idee ooit voor een videogame kunnen zijn. De uitwerking lijkt voorlopig ook in de richting van een goed spel te wijzen.

+ Open omgeving vol vakantie-achtige taferereeltjes.
+ Solide RPG-systeem met flink wat diepgaande mogelijkheden.
+ Je ziet het vlees van de zombiebotten scheuren.
− Eentonigheid ligt op de loer.



JURJEN

DEAD ISLAND
PC / PS3 / XBOX 360
TECHLAND / DEEP SILVER
1 AUGUSTUS 2011

PREY 2

JAN ZOEKT EEN PROOI

Het is nogal wat. Een sequel maken van een game maar die sequel vervolgens optuigen met allerhande spelelementen die niets met het origineel van doen hebben, en dan ook nog eens alles wat Prey tot Prey maakte uit het raam gooien. Hoe zie jij dat, Jan?

Wie Prey (1) heeft gespeeld herinnert zich nog wel de aliens die met enorme ruimteschepen het heelal afstruinden en alles op hun pad opzogen/ontvoerden. Zo stuitte je op een bepaald moment op de wrakstukken van een enorme Boeing 747. Diezelfde gekaapte Boeing vormt het startschot van Prey 2 waarin je als U.S. Marshall Killian Samuels ten prooi valt aan dezelfde buitenaardse agressor waar Tommy in deel 1 mee te maken kreeg. Maar de confrontatie met die aliens is slechts van korte duur. Het spel maakt een vlotte fastforward naar planeet Exodus waar de hoofdpersoon inmiddels als enige mens te midden van aliens leeft. Daar verdien je de kost als bountyhunter en begeef je je in morsige bars en roze verlichte paaldansclubs. Paaldansende aliens... alleen dat geeft Prey 2 al een streepje voor.

Zouden veel gamers leuk vinden; als er bij Geschiedenis op school wat meer aandacht zou worden besteed aan de Prey-historie...

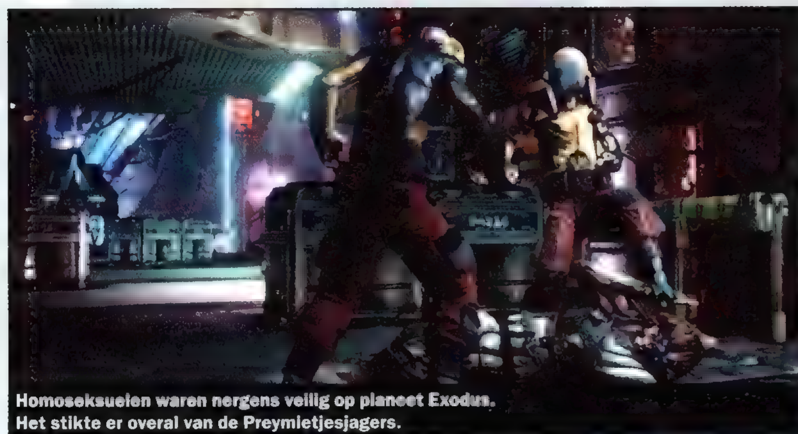
GROOT POTENTIEEL

Alle gekheid op een paaltje: Prey 2 is nu al een van de meest interessante shooters die 2012 gaat voortbrengen. Want welk schietspel durft het aan om open wereld gameplay te mixen met traditionele first-person shooter actie, RPG (light) elementen, een moraalsysteem, een vloeiende, free running besturing die direct Mirror's Edge in herinnering roept, gelardeerd met een rauwe, gritty Blade Runner meets the Empire Strikes Back sfeer? Neem daarbij het gegeven dat je als premiejager verschillende queesten oppikt en tot op zekere hoogte zelf bepaalt hoe je die uitvoert, en je hebt een spel dat in potentie het FPS genre flink door elkaar kan schudden. Prey 2 heeft in dat opzicht ook wel wat weg van Rage: ook daar is de basis de first-person shooter maar zijn er tegelijkertijd zoveel meer spelelementen aanwezig.

"IK HEB DINGEN GEZIEN DIE IK NOG NIET EERDER IN EEN FPS HEB ERVAREN."

DE MORAAL VAN HET VERHAAL

Naast verhalende opdrachten die het spel voortstuwen, zijn er talloze zijmissies die je geld en goodies op kunnen leveren. Bij iedere klus, groot of klein, komt een moraalsysteem om de hoek kijken. Zo stuit je af en toe op criminelen die iemand een pak rammel geven. Je kunt schouderophalend doorlopen, de criminelen in kwestie een handje helpen of die gasten juist een koekje van eigen deeg geven. Wie weet geeft het slachtoffer je wel een aardig bedrag als dank, en kun je als extra de uitgeschakelde baddies nog even fouilleren op zoek naar wat aanvullende knaken. Wanneer je een wanted target achtervolgt en vastpint, heb je ook altijd de keuze: de figuur in kwestie te vangen en levend af te leveren óf te doden. In beide gevallen kan het zowel positieve als negatieve effecten hebben. Als je als een ware bruut alles en iedereen op je pad omlegt, zullen neutrale personages minder genegen zijn je van info te voorzien en toekomstige baddies zijn bijvoorbeeld meer op hun hoede. Tijdens gesprekken speelt je gedrag ook een rol: betaal je smeergeld voor hete informatie of schiet je de bodyguard van je informant neer en bedreig je deze door een gun op zijn slaap te zetten? In Prey 2 is de keuze steeds aan jou...



Homoseksuelen waren nergens veilig op planeet Exodus. Het stikte er overal van de Preymietjesjagers.



GEEN MULTIPLAYER

Prey 2 zal geen multiplayer huisvesten. De makers zijn daar heel duidelijk in: "We willen al onze resources gebruiken om een meeslepende, uitgebreide singleplayer af te leveren. De multiplayer shooter markt is momenteel bovendien meer dan flooded."
Eerlijk gezegd ben ik er niet rouwig om.

VERWACHTING

Prey 2 is nog een flinke tijd van ons verwijderd maar ik heb nu al dingen gezien die ik nog niet eerder in een FPS heb ervaren. De combinatie van open, grote omgevingen, de vrijheid binnen die wereld, de gritty sfeer en harde shooteractie maken dat ik deze game de komende tijd scherp in de gaten houd.

- \+ Vrijheid van bewegen en open structuur van de levels.
- \+ [illegible]
- \+ Aansprekende gadgets & wapens.
- − Gevaar van [illegible] ligt op de loer.
- − In hoeverre blijven de opdrachten afwisselend genoeg?

JAN

PREY 2
PC / PS3 / XBOX 360
HUMAN HEAD STUDIOS / BETHESDA
2012

RENEGADE

Het niveau van games die exclusief voor PSN en XBL worden ontwikkeld is de laatste jaren flink gestegen. Meer en meer ontwikkelaars spelen in op deze nieuwe markt, waaronder Avalanche Studios. De Zweedse ontwikkelaar vertelde Steven dat ze met Renegade Ops hopen bij te dragen aan de toenemende kwaliteit van downloadable games.

Ik merk dat er de laatste tijd veel gespeculeerd wordt over hoe het er nu precies voorstaat met de videogame-industrie. Er wordt onder gamers in mijn omgeving zelfs al gesuggereerd dat een tweede videogame crash, in navolging van het instorten van de markt in de jaren '80, niet geheel ondenkbaar zou zijn (tot op zekere hoogte dan, en minder dramatisch). De duurste producties komen steeds frequenter niet uit de kosten, en zelfs de grootste studio's hebben hun limiet wat betreft het incasseren van dergelijke tegenslagen.
Maar er is licht aan het eind van de tunnel, en wel in de vorm van downloadable games. Zowel de markets van Apple, Android en Windows Phone 7 evenals de online netwerken van Nintendo, Steam, Sony en Microsoft bieden ruimte voor kleinere projecten met lagere prijzen. En zoals we inmiddels hebben gemerkt, kunnen daar hele bijzondere games worden gelanceerd (Cut The Rope, Limbo, Shadow Complex, Gatling Gears, Sworcery, om er maar een paar te noemen).

POTENTIE

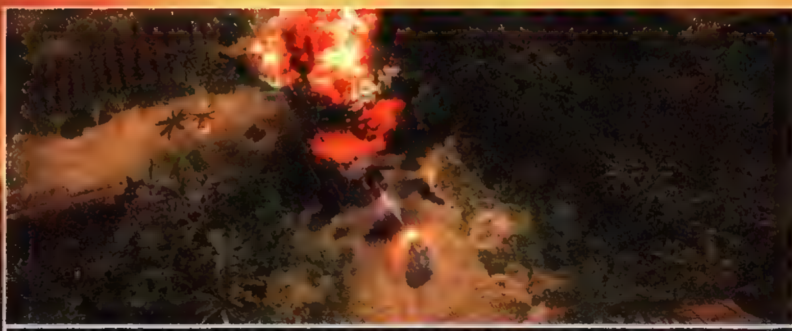
Op het moment dat ik dit schrijf, zit ik in het vliegtuig op de weg terug uit Stockholm waar ik in de Avalanche Studios (makers van o.a. Just Cause) de game Renegade Ops gepresenteerd kreeg. Je raadt het al, een downloadable game.
En terwijl ik deze tekst zit te tikken worden links en rechts van mij mobiele games gespeeld waar soms nog geen euro voor is neergeteld. De potentie van deze markt mag dus duidelijk zijn. Ook ik raak daar steeds meer van overtuigd, zeker na deze eerste echte perstrip voor een dergelijke titel.
Renegade Ops, een game die draait om pure simpele fun, komt sowieso voor mij op het juiste moment, nu ik merk dat ik momenteel een beetje moe word van de vele nietszeggende spektakel shooters die ik meteen na het uitspelen alweer ben vergeten.

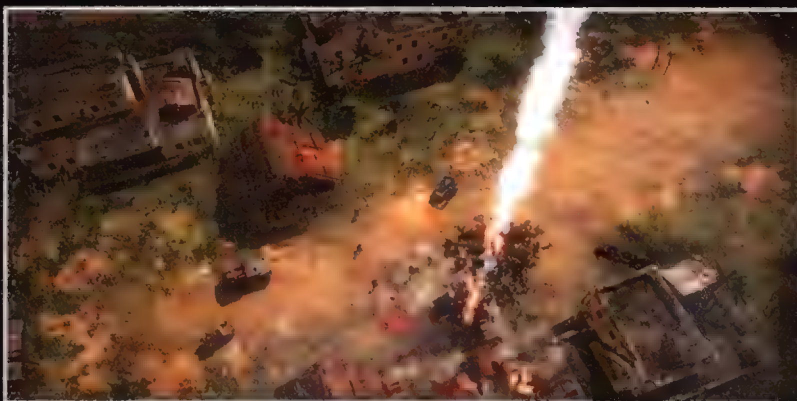
SIMPEL CONCEPT

Renegade Ops gebruikt een simpel concept dat sinds de klassieke implementatie in Smash TV vele malen is herkauwd.

ALLES MAG STUK

Renegade Ops draait op een aangepaste versie van de Just Cause engine. Dat betekent dat ondanks de simpele opzet de wereld met strakke 3D beelden wordt weergegeven. Er zijn leuke effecten zoals het stof dat opstuift onder jouw wielen en 'depth of field' waardoor bepaalde delen van het level onscherp lijken.
Maar dankzij de engine zijn ook de meeste objecten in de levels verwoestbaar. Zo kun je keihard door alle gebouwen heen denderen, die hierdoor gedeeltelijk instorten. Dit kan zelfs een strategische zet zijn, want als er schutters op een dak liggen, kun je ze op deze manier uitschakelen.


In sommige delen van Nederland zijn politici zo in paniek vanwege de aanhoudende droogte, dat ze zelfs een tijdelijk verbod willen op computergames waarin te veel vuur wordt gemaakt...


(Door: **FranQ**)
Hogedruk bidet, voor extra goede anusreiniging.


(Door: **dohdoh**)
Huizen bombarderen met de originele Xbox... Gets the job done!

> "DE ACTIE SPREEKT MIJ ERG AAN EN LIJKT OUDERWETSE FUN TE BIEDEN."

Met de linker analoge knuppel bepaal je de richting van jouw voertuig, terwijl je met de rechter analoge knuppel de richting van het vuren bepaalt. Met de linker schouderknop gebruik je een speciaal wapen dat verschilt per personage (vier in het geval van Renegade Ops). De rechter schouderknop vuurt jouw verzamelde wapens af, zoals de raketten in de demo die ik te spelen kreeg. Tenslotte hebben we nog een turboknop om desgewenst extra gas te geven.
Latere levels beloven nog meer nieuwe wapens te introduceren, en met behaalde scores kunnen upgrades worden gekocht, ook voor de aanvallen die verschillen per personage. Maar al met al is de gameplay lekker makkelijk samen te vatten.
De mensen van Avalanche lieten weten dat de technieken die de verschillende personages bezitten, draaien om extra aanvalskracht, verdedigingsmechanismen of het controleren van vijanden.
Zo zal Armand een speciaal krachtveld kunnen inschakelen om zichzelf te redden, en met upgrades is dit krachtveld ook in staat om schade te veroorzaken.
In de demo mocht ik echter alleen met Diz spelen. Deze dame rijdt rond in een voertuig uitgerust met een machinegeweer en een EMP

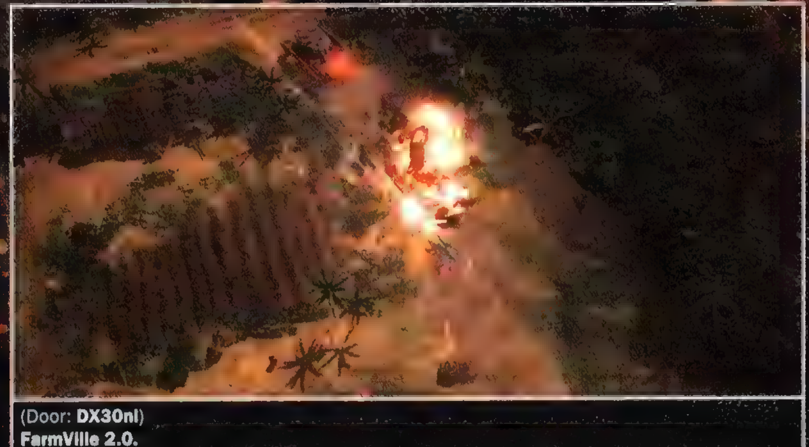
MULTIPLAYER

Elk level in Renegade Ops is met een tot vier spelers te doorlopen. De belangrijkste verandering die dit met zich meebrengt, is de toename van de hoeveelheid vijanden. Maar evengoed zal dit de zaak wat makkelijker maken omdat je niet zo snel een stuk wordt teruggezet als je doodgaat... wanneer jouw medespelers het overleven.
Wel moet je als spelers beslissen of je competititef of coöperatief speelt, want ook energie geeft punten. Je kunt pick-ups dus laten liggen voor medespelers, of alles bij elkaar rapen voor punten, zelfs als jouw ammo en health vol is.

OPS

STEVEN SPEELT DIKKE DOWNLOADABLE

DAMAGE STREAK
Renegade Ops vertoont de nodige overeenkomsten met klassieke arcade shoot'em ups. En geheel in de stijl van dat soort games draait het in Renegade Ops om het behalen van een high score.
Zeker in de multiplayer mode moet het overtreffen van jouw medespelers de kick zijn. Dat je met een hogere score eveneens meer experience punten krijgt, helpt natuurlijk ook mee.
Het tempo erin houden is belangrijk bij 't scoren want er loopt een Damage Streak meter die als multiplier werkt en die verdwijnt als je te lang niets hebt geraakt.

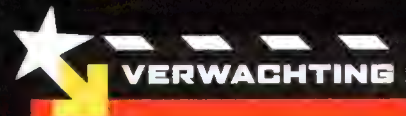

(Door: **DX30nl**)
FarmVille 2.0.

generator, en is daarmee degene die vijanden kan controleren door hun voertuigen tijdelijk onbruikbaar te maken.
Het verhaal van Renegade Ops wordt volledig in comic stijl verteld en vertoont de nodige overeenkomsten met de klassieke G.I. Joe serie. De crazy bad guy vinden we in de vorm van Inferno, die uiteraard niets goeds met de wereld voorheeft. Een stoere generaal stelt een renegade ops team samen, en daar ga je.

DE JUNGLE

Het eerste level begint in de jungle waar ik, naast het neerknallen van allerlei soorten voertuigen, ook continu objectives kreeg die draaiden om het oppikken en afleveren van gevangenen. Soms had ik drie objectives tegelijkertijd, die alle met richtingmarkers werden aangegeven. De missies blijven dus redelijk overzichtelijk. En als er een tijdslimiet is, kleurt de marker rood zodat het makkelijk is deze te onderscheiden. Na een reeks missies begon de tweede fase van het eerste level, waarvoor ik dankzij een speciale upgrade de beschikking kreeg over een helikopter. Dit onderdeel is hetzelfde voor ieder personage met ieder voertuig. In de helikopter heb je uiteraard meer bewegingsvrijheid maar kun je niet 360 graden in de rondte knallen; je moet vijanden enigszins voor je neus krijgen voordat je het vuur kunt openen.
Even later verplaatste de actie zich naar een vliegdekschip op open zee, waarop ik verschillende doelen moest uitschakelen. Dit voelde nagenoeg als een old skool shoot'em up, waar je door salvo's van kogels en raketten moet manoeuvreren terwijl je alles dat los en vast zit kapot knalt.
De precieze details wilden ze nog niet prijsgeven bij Avalanche, maar verspreid over de negen levels zijn er meerdere van dit soort vliegonderdelen, met verschillende soorten voertuigen. Als deze allemaal zo vermakelijk zijn als het helikopter gedeelte van het eerste level ben ik al tevreden.
Ook liet men weten zoveel mogelijk afwisseling aan te brengen in de objectives in de latere levels, maar over het type objectives, evenals de thema's van de levels, wilden de Zweden op dit moment nog niets kwijt.


(Door: **remonvdg**)
Toen Osama's lijk van dat vliegdekschip werd afgegooid, namen ze zijn laatste wens wel erg serieus: hij wilde namelijk "een laatste bommetje".



De actie in Renegade Ops spreekt mij erg aan en lijkt ouderwetse fun te bieden. Bovendien ben ik fan van dit soort releases die via online netwerken worden aangeboden. Ik hoop alleen dat de objectives afwisselend genoeg zijn om negen levels lang te boeien, maar los daarvan geloof ik er in.

+ 'Airborne' delen zijn super.
+ Lekker snelle old skool actie gedragen door een moderne engine.
+ Vier speler co-op.
− Hopelijk zit er genoeg afwisseling in de objectives.


STEVEN

RENEGADE OPS
XBOX 360 / PS3 / PC
AVALANCHE STUDIOS / SEGA
2011

EERSTE GAMES NGP SMAKEN NA

Nog voordat ook maar iemand daadwerkelijk de NGP in zijn knuisten had gehad, gonsde het al van de meningen over Sony's nieuwe handheld. Jan bleef al die tijd rustig. De sluwe vos wist toen al dat ie een uitnodiging op zak had voor een exclusief hands-on event in Londen...

Tijdens het event werden prijs, launchdatum en definitieve naam van "de NGP" nog niet bekend gemaakt. Het kan zijn dat die inmiddels wel geopenbaard zijn, en als dat zo is, lees je dat natuurlijk op www.pu.nl .

Toen de NGP eerder dit jaar in Japan werd onthuld, verslikte ik me spontaan in mijn chocolademelk on the rocks. Sony verraste vriend en vijand met een in potentie zeer veelzijdige handheld die qua besturing eindelijk gehoor gaf aan de wens die al jaren bij gamers leefde: een draagbare gameconsole met twee analoge sticks.



Maar Sony ging veel verder. De rearpad is, net als het scherm aan de voorkant van de NGP, een heus touchscreen en dat levert heel wat interessante aanvullende besturingsmogelijkheden op. Neem daarbij de gyro-techniek van de NGP, en games krijgen meer manieren om te besturen dan ooit.

Ook grafisch plaatste Sony een aangenaam bommetje met demo's die, volgens de aanwezigen destijds in Japan, wel heel erg dicht in de buurt van PlayStation 3 games kwamen. Maar inmiddels hoeven we het niet meer met informatie uit de tweede hand te doen, want nu ik maar liefst tien games (!) in Londen heb kunnen spelen, kan ik jullie eindelijk zelf vertellen hoe het apparaat oogt, voelt en speelt!

DE NGP

LOOKS: SCHERM, DESIGN, GRAPHICS

Jongens, wat heeft de NGP een belachelijk mooi scherm. Ik werd er spontaan verliefd op. PlayStation medewerkers moesten me tegenhouden om het 5 inch OLED scherm niet van blijdschap af te likken, zo mooi is ie. De graphics zijn zo scherp, zo helder en zo vol kleur... je weet echt niet wat je ziet.

Met een diameter van 5 inch (127 x 72 mm) is het scherm flink groter dan dat van de PSP (4,3 inch) en PSPgo (3,8 inch). Het OLED-scherm tovert prachtige beelden in een hoge resolutie van 960 bij 544 pixels tevoorschijn. Daarnaast is het scherm aan de voorkant een touchscreen dat net zo snel en soepel te bedienen is als die van de huidige smartphones en tablets.



BESTURING: 2X STICKS, 2X TOUCH, GYRO

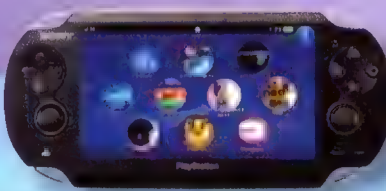
Eindelijk gamen met twee analoge sticks! Het enige offer hiervoor is dat de actieknoppen en de D-Pad relatief wat hoog geplaatst zitten aan de voorkant maar dat mag de pret niet drukken. Games besturen goddelijk, alsof je een PS3 controller in je hand hebt, alleen nu met een scherm in je controller verwerkt. Met name shooters en action-adventures spelen nu eindelijk ook op een handheld zoals ze bedoeld zijn.

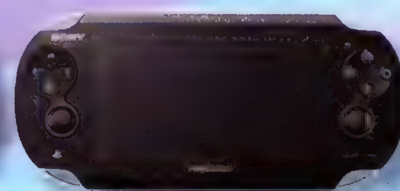
De twee analoge sticks voelen lekker robuust aan en zijn precies goed van formaat: niet te klein en niet te groot. Daarnaast hebben ze zowel voor als achter een touchpad. De voorste werkt zo soepel en zo lekker, precies wat je er van hoopt. Je klikt vlotjes door de menu's heen, door gewoon met je vingers op het scherm te tikken, maar ook ingame kun je spellen besturen met de touchpad (waarover later meer).

Het rear touchpad biedt ook veel mogelijkheden. Zo kun je bijvoorbeeld door over de achterkant van de NGP te aaien snel een inventory, wapenwiel of zaklantaarnsterkte activeren zonder dat je uit de gameplay gehaald wordt. Momenteel werken de NGP ontwikkelaars aan nog veel meer mogelijkheden maar het wordt geen verplicht nummertje. Spellenmakers voegen de functie alleen toe als het echt iets uuuh... toevoegt.

De gyro bewegingstechniek zorgt er tenslotte voor dat je - door de NGP te kantelen of heen en weer te schudden - auto's en balletjes bestuurt, om je heen kijkt en speelwerelden verkent, of speciale skills activeert. Alles werkt zeer intuïtief, reageert snel en de meeste toepassingen zijn niet gimmicky maar duidelijk van waarde voor de gameplay.

"DE GRAPHICS ZIJN ZO SCHERP, ZO HELDER EN ZO VOL KLEUR... JE WEET ECHT NIET WAT JE ZIET."





WAAR OF ONWAAR: NGP GAMES ZIJN NET ZO MOOI ALS PS3 GAMES

Deze vraag is niet eenduidig te beantwoorden aangezien ik enkel pre-alpha builds speelde maar laat ik dit zeggen: de NGP games komen af en toe heel dicht in de buurt van de eerste generatie PS3 titels. Met name Uncharted en Wipeout hebben me op grafisch gebied volledig weggeblazen. Verwacht dus niet de identieke grafische pracht en praal van de huidige PS3 maar het scheelt bij sommige games verdomd weinig!



JAN SPEELT MET DE OPVOLGER VAN DE PSP

AR MEER

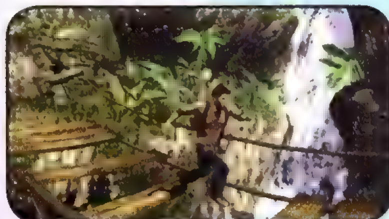
DE GAMES

Twee games staken echt met kop en schouders boven de aanwezige titels uit, en dat waren WipEout 2048 en Uncharted: Golden Abbys.

UNCHARTED: GOLDEN ABBYS

Laat ik beginnen met Uncharted want die was voor velen dé game van het event. De studio achter Uncharted: Golden Abbys is dezelfde die Resistance en Syphon Filter voor de PSP maakte en weet van wanten. Alles wat Drake kan op de PS3, kan hij ook op de NGP. Nergens is iets opgeofferd qua gameplaymechanieken, sfeer en leveldesign. De game oogt om te zoenen en ook de lichteffecten, animaties en details van de spelwereld zijn indrukwekkend.



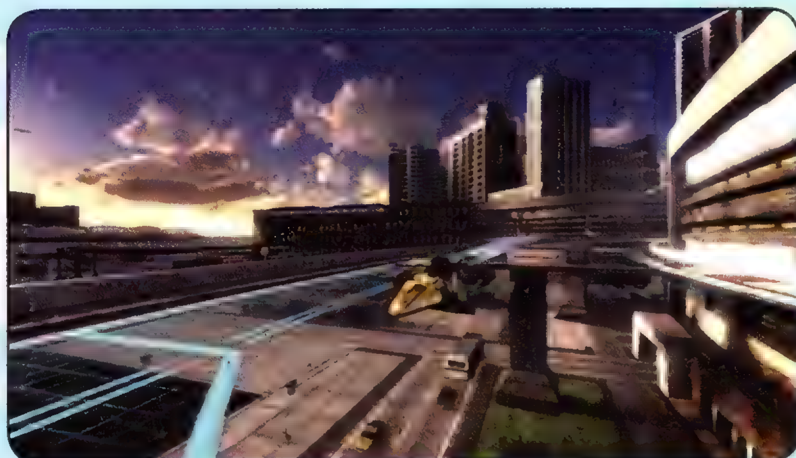


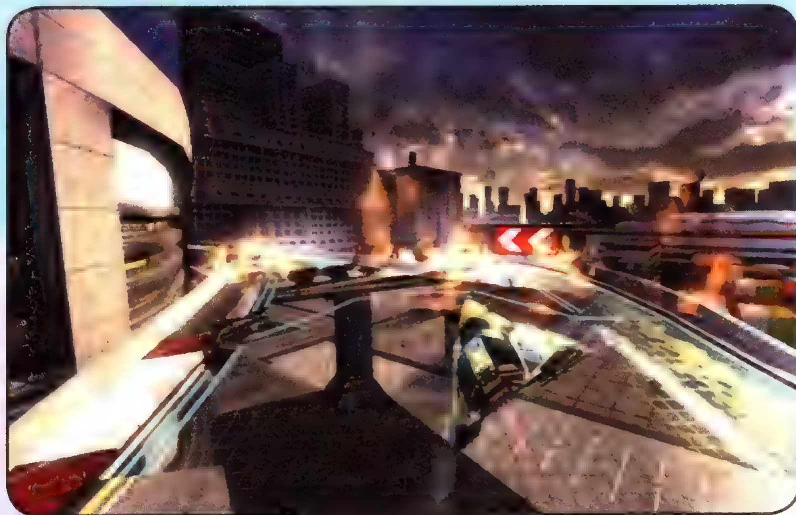
Het komt echt in de buurt van (eerste generatie) PS3 kwaliteit. En als je dan bedenkt dat alle games die ik speelde nog niet eens alfa waren, en de makers dus nog bijna een half jaar de tijd hebben om dingen aan te passen, kan het er alleen nog maar op vooruit gaan!
De game bestuurt perfect, zowel voor de platformonderdelen als de third-person shootouts. Nieuwkomers worden op hun wenken bediend; desgewenst kun je tijdens het klimmen en klauteren touchscreen besturing verkiezen boven de traditionele actieknoppen. Door van links naar rechts en van boven naar de beneden te aaien op het scherm, lichten richels op en klimt Drake via de door jou aangegeven (aangeraakte) route. Door de NGP horizontaal naar links te kantelen, zal Drake zich omdraaien, zich met een hand aan de richel vast blijven houden en de andere hand naar links uitsteken. Zo weet je, als newbie, dat je die kant op kunt springen.
De rearpad touch mogelijkheden zijn aardig bedacht. Zo kun je met het achterste aanraakscherm de zoomfunctie van een sniperrifle bedienen, en door met beide wijs- en middelvingers over de achterkant te aaien, klimt Nathan Drake soepel via touwen en lianen omhoog.
Tenslotte benadrukten de makers dat de game zich tussen Uncharted 1 en deel 2 afspeelt, meer dan twee uur aan cutscenes bevat, geen port van een bestaande Uncharted game wordt en een volledig nieuw verhaal en dito settings (Centraal-Amerika) kent.



WIPEOUT 2048

Dan WipEout 2048. Ik weet nu al dat iedere WipEout liefhebber als een blok voor deze titel zal vallen. De snelheid, de levels, de power-ups... het is allemaal WipEout zoals je dat op de PS3 gewend bent alleen dan in de palm van je hand.
Deze game kwam grafisch het dichtst in de buurt van PS3 kwaliteit en als ik niet beter wist, zou ik denken dat ik een mini-PlayStation 3 in mijn handen had.
De game scheert op een steady 35 à 40 frames per seconde, en volgens de makers kan dat makkelijk 50 à 60 fps worden! De levels zijn wat minder over de top futuristisch dan je gewend bent maar nog steeds typisch WipEout met loopings, schansen, verschillende routes, glazen bruggen, doorschijnend asfalt, power-ups en verschillende ships.
Erg grappig, vooraf neemt de game een foto van je tronie zodat deze, mocht je in de top 3 eindigen, na de match op het erepodium verschijnt. Veel interessanter is echter de bevestigde crossplatform play die nu al werkt. De game ondersteunt online multiplayer voor acht spelers en straks kunnen dus vier NGP en vier PS3 spelers tegelijkertijd tegen elkaar spelen!





WAAR OF ONWAAR: DE NGP IS GROOT, LOG & ZWAAR

Pertinent onwaar; De NGP is op een paar millimeter na net zo groot als de PSP, alleen het scherm is veel groter hetgeen voor optisch bedrog zorgt. Bovendien is het apparaat helemaal niet zwaar. Zeker als je bedenkt hoeveel techniek er onder de motorkap zit.

NOG MEER GAMES

Er waren nog veel meer games speelbaar in Londen zoals Little Deviants, Reality Fighters, Hustle Kings, Project Sound Shapes, Everbody's Golf, Mod-Nation Racers en Super Stardust.

ModNation Racers viel in positieve zin op omdat je dankzij het touch scherm echt binnen een paar seconden een track hebt gemaakt. Met je vingertoppen 'teken' je gewoon een parcours en met icoontjes lift of schaaf je de boel bij en heb je binnen no time een toffe track in elkaar geprutseld. Bovendien hebben ModNation Racers gamers op NGP gratis beschikking over alle reeds gemaakte MDR content (meer dan twee miljoen creaties).

Is AR (Augmented Reality) je ding, dan word je op je wenken bediend met **Little Deviants** en **Reality Fighters**. Die eerste is een verzameling mini-games waarbij je in realtime op allerlei gekke wezentjes mag schieten in de bestaande omgeving waar je je op dat moment bevindt. Dit wordt bewerkstelligd door de twee camera's van de NGP.

Iets soortgelijks gaat ook op voor Reality Fighters, een cartoony beat'em-up waarin je allerhande personages kunt maken (eventueel met je eigen gezicht) en klappen en trappen uitdeelt of ontvangt. De techniek achter beide spellen oogde fraai, maar ik had in dit geval meer het idee met techdemo's dan met volwaardige NGP games te maken te hebben.



Reality Fighters



Little Deviants



Super Stardust

WAAR OF ONWAAR: DE NGP KOMT NIET MEER DIT JAAR

Deels waar. De NGP verschijnt wel dit jaar maar of dat overal het geval zal zijn, is nog maar de vraag. Door de verschrikkelijke natuurrampen in Japan heeft de productie van de NGP vertraging opgelopen. In Japan zal de NGP zeer waarschijnlijk nog wel dit jaar in de winkels liggen, Amerika en Europa volgen later.

IN DE MAAK

Ook in de maak voor de NGP: een nieuwe Killzone, iets met Metal Gear Solid, Lost Planet NGP, Call of Duty NGP, Gravity Daze, LittleBigPlanet, Monster Hunter en Dynasty Warriors.


Hustle Kings





ModNation Racers

BACKWARDS COMPATIBILITY

Zeer goed nieuws is het feit dat alle reeds aangeschafte PSP titels die je via PSN hebt binnengehengeld, backwards compatible zijn met de NGP en bovendien geoptimaliseerd worden.

Het levende bewijs vond ik zelf in Resistance Retribution die opgekrikte graphics heeft gekregen en nu dus met twee analoge sticks te spelen is. Met het originele PSP spel verslikte ik me nog wel eens in de camera, maar op de NGP zaaide ik dood en verderf zonder een centje pijn.

Deze 'nieuwe button layout + grafische opknapbeurt'- aanpak gaan we dus ook bij meer games zien zoals bijvoorbeeld, zo vermoed ik, de God of War en de Syphon Filter PSP titels. En dus helemaal gratis als je de game al eens hebt aangeschaft.

VOORLOPIGE CONCLUSIE

De NGP lijkt een gedroomde combinatie te worden van de kracht en de mogelijkheden van de PS3, gecombineerd met de toegankelijke besturingsmogelijkheden van de iPhone/iPad, aangevuld met traditionele dual analoge stick controls.

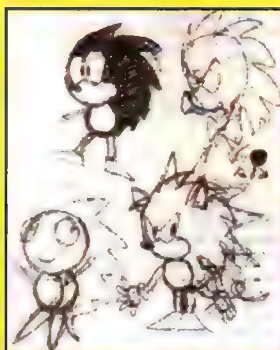
De eerste indruk en hands-on ervaring smaakte dus absoluut naar meer!

HERINNERINGEN A

Met zijn snelle games en pittige attitude bleek Sonic begin jaren negentig het perfecte antwoord op de plots wat traag en braaf afstekende Mario. Kwalitatief ging de eigenwijze egel na zijn eerste drie avonturen ook wel eens door diepe dalen, maar met Sonic Colours vers achter de kiezen en Sonic Generations in aantocht, lijkt de rappe held de weg omhoog weer te hebben gevonden. Een mooi moment om Sonic the Hedgehog te feliciteren met twintig jaar razendsnelle actie!

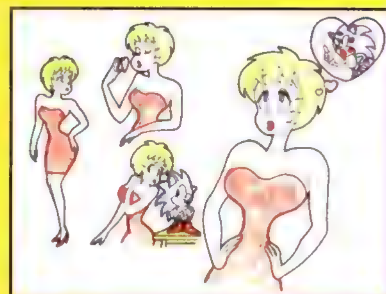


"TWINTIG JAAR RAZENDSNELLE ACTIE!"



1989
Nu de 16-bit Mega Drive ook in de VS is gelanceerd, zoekt Sega naar een mascotte die laat zien wat voor snelle gameplay hun console in huis heeft. Er worden meer dan tweehonderd ontwerpen overwogen, waaronder die van een konijn, een beer, een armadillo en een soort stekelvarken. Dat stekelvarken – bedacht door illustrator Naoto Ohshima – wordt Mr. Needlemouse genoemd en maakt goede kansen Sega's nieuwe mascotte te worden.

1990
Ohsima wordt door zijn baas gekoppeld aan programmeur Yuji Naka om het idee van een stekelvarken dat razendsnel door loopings rent verder uit te werken. De naam Mr. Needlemouse wordt veranderd in Sonic The Hedgehog. De Amerikaanse tak van Sega vindt het Japanse ontwerp te agressief, wat leidt tot kleine interne ruzies en flinke aanpassingen. Zo worden de slagtanden van Sonic verwijderd, net als de voor hem bedachte achtergrond als rockster, en vriendin Madonna.





1991
Er worden werkdagen van 21 uur gedraaid om Sonic's debuutspel te perfectioneren. Op 23 juni 1991 wordt Sonic the Hedgehog op de wereld losgelaten. En de wereld staat op z'n kop. Zoveel snelheid, zoveel attitude. Mario wie? Aan het eind van het jaar zet Sega zichzelf met Sonic definitief op de kaart door bijna twee keer zoveel spellen en consoles als Nintendo te verkopen. Sonic blijkt precies de stoere en snelle rebel geworden die de makers voor ogen hadden.

DE OORSPRONG VAN SONIC

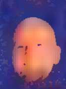
1988
In de jaren tachtig is Alex Kidd nog het boegbeeld van Sega. Maar dit aapachtige mannetje legt het op alle fronten af tegen Super Mario, de mascotte van het dan almachtige Nintendo, dat met de 8-bit NES in 1988 een wereldwijd marktaandeel scoort van 90%. Sega heeft iets beters nodig. Een rebel die een deuk in Nintendo's imperium kan schoppen. Een stoerdere en snellere held.



WAT HEEFT DE REDACTIE MET SONIC?


MAARTEN: Sonic was voor mij het spelpersonage waarmee ik als kind het meeste plezier beleefde. De kleurrijke levels, de snelheid, de trial en error gameplay; ik kon er geen genoeg van krijgen. Veel toffer dan Mario... toen wel.


JEROEN: Eigenlijk niet zoveel, ik had meer met Mario. Maar nu Generations eraan komt, ben ik volop into Sonic. Heerlijk snel en lekker toegankelijk.


STEVEN: Ik heb kwijlend zitten kijken naar de screenshots van de allereerste Sonic game destijds, en deze ook nog eens met veel plezier gespeeld. Eeuwig zonde natuurlijk dat de kwaliteit van de serie niet zo consistent is gebleken.


JAN: Eerlijk gezegd heb ik niet zoveel met Sonic. Dat komt met name door de wisselvallige kwaliteit van Sonic games de laatste jaren.


JURJEN: Vroeger vond ik Mario veel toffer dan Sonic. En nu nog steeds, eigenlijk. Maar stiekem heb ik alle goede (en ook veel matige) Sonic-games wel gespeeld. Tegenwoordig kom ik er eerlijk voor uit: ik ben óók Sonic fan.


Sonic Generations

AN 20 JAAR SONIC

DE MOOISTE SONIC MOMENTEN VAN DE REDACTIE


STEVEN: De mooiste Sonic momenten beleefde ik bijna twintig jaar geleden, toen ik het eerste deel speelde op de Mega Drive.


JURJEN: Emerald Coast op de Dreamcast. Dat moment dat je over een brug sprint die door een orka wordt gesloopt. Dat is typische Sonic magie. Je doet niks, maar het voelt geweldig.

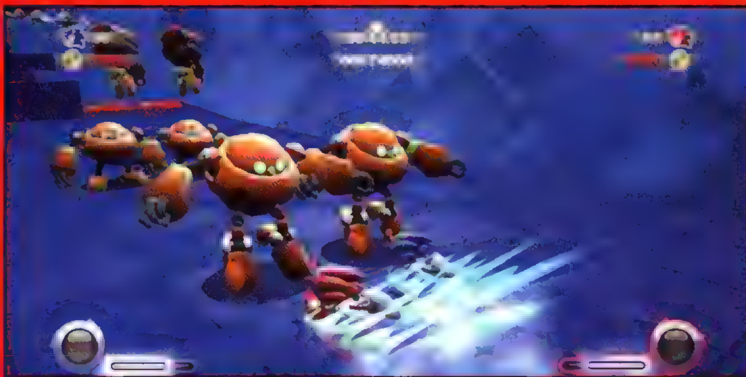



MAARTEN: Toen ik voor het eerst Green Hills Zone 1 speelde. De levels en de muziek: BRIL-JANT!




JEROEN: Eigenlijk de aller eerste keer dat ik door een looping sprintte, dat was toch wel iets fantastisch.


JAN: Mijn mooiste Sonic momenten beleefde ik vrij recent in Sonic Colours (zie screen). En ik werd ook wel blij van Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood uit 2008, een Sonic-RPG met een tof stijltje!



DE REDACTIE FELICITEERT SONIC





WEDSTRIJD!

WIN SONIC-GAMES EN GOODIES!

Wie jarig is moet trakteren! En dus stelt Sega Benelux speciaal voor de lezers van Power Unlimited wat leuke games en goodies van Sonic beschikbaar.

Lijkt je dat tof? Vertel ons dan even wat jouw ultieme Sonic moment is. Je mag het opschrijven, tekenen, kleien, borduren, rappen, wat je maar wilt. De PU-redactie zal alles bekijken, en zonder verdere uitleg of correspondentie bepalen welke inzendingen met welke prijzen worden beloond.

Vergeet bij je inzending niet het volgende te vermelden: Naam, adres, e-mailadres, telefoonnummer, leeftijd en welke spelsystemen je hebt.

Stuur je ultieme Sonic moment naar: Power Unlimited Sonic Wedstrijd
Postbus 1914
2003 BA Haarlem
of prijsvraag@powerunlimited.nl

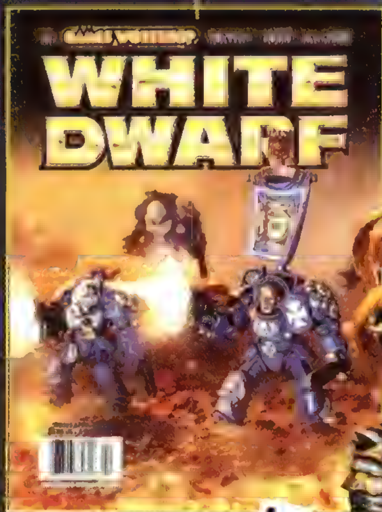
HAPPY BIRTHDAY SONIC THE HEDGEHOG !!

WARHAM
DE GESCHIEDENIS

Vrijwel iedere gamer heeft weleens gehoord van de Warhammer serie. Verspreid over vele platformen en genres zijn er door de jaren heen immers tal van games uitgekomen die gebruik maken van deze succesvolle en langlopende licentie. Een rijke geschiedenis dus, die Steven eens haarfijn voor jullie uit de doeken zal doen.



We weten natuurlijk allemaal dat het RPG genre niet is ontstaan op een PC of een console. Al voordat we in virtuele werelden met ons magische zwaard rondzwiepten om monsters een koppie kleiner te maken, vlogen dobbelstenen in het rond met hetzelfde doel. Gekoppeld aan kaartspellen en miniatuurslagvelden met modellen van orcs en elfen werden met allerlei ingewikkelde regels epische oorlogen uitgevochten.
Dungeons & Dragons heeft natuurlijk een belangrijke rol gespeeld in de ontwikkeling van dit soort spellen, maar minstens zo invloedrijk is Games Workshop geweest, het Britse bedrijf waar Warhammer zijn oorsprong vond.



WHITE DWARF MAGAZINE

Games Workshop is in 1975 opgericht door Ian Livingstone, Steve Jackson en John Peake. Laatstgenoemde verliet het bedrijf echter al een jaar later, wat Ian en Steve de kans bood om de focus van traditionele bordspellen richting RPG's te verschuiven, voor beiden een serieuze hobby en passie.
Games Workshop was de officiele distributeur van Dungeons & Dragons, ook in die tijd al toonaangevend op RPG gebied, waarvoor ze evenementen organiseerden en het White Dwarf Magazine uitbrachten.
In 1978 gingen de deuren van de eerste Games Workshop winkel open en begonnen ze meerdere RPG's uit te geven. Samen met het bedrijf Citadel Miniatures werden allerlei RPG werelden tot leven gewekt met behulp van kleine modellen, maar tot 1983 bleef White Dwarf magazine hun enige eigen gecreeerde content.

HONDERDEN BOEKEN

In 1983 beleefde Games Workshop hun grootste succes. Een succes dat tot op de dag van vandaag voortduurt. Warhammer was hun eerste zelf geproduceerde RPG die middels een sterke maar overzichtelijke set aan regels, spelers liet strijden met verschillende naties en rassen.
Een fantasiewereld gevuld met mensen, elfen en orcs ziet er al snel generiek uit, maar naarmate de jaren vorderden, nam niet alleen de diepgang en complexiteit van de regelset toe, ook de wereld werd van vele lagen voorzien.



Michael Moorcock is een naam die in deze absoluut genoemd moet worden, want in zijn vele boeken kwamen deze naties en rassen tot leven. Ook is hij verantwoordelijk voor de overkoepelende strijd tegen de kwaadaardige kracht Chaos en de creatie van anti-held Elric.
Met het oprichten van de Black Library publishing tak was het hek helemaal van de dam, en



...EH, ALS JE VEREN MAAR GOED ZITTEN

ROLL THE DICE

Als je tegenwoordig een moderne actie RPG speelt, zou je bijna vergeten dat de uitkomst van veel acties wordt bepaald door kansberekening. Zeker in de betere RPG gebeurt er veel achter de schermen.
Jouw kansen om te raken en een critical strike met dubbele schade uit te delen, worden allemaal afgewogen tegen de kans die jouw tegenstander heeft een aanval te ontwijken of te blokken, om maar iets te noemen.
Toch is kansberekening nog altijd de kern van een RPG, en een dobbelsteen leent zich uiteraard perfect voor dit onderdeel. Veel van onze RPG's gebruiken twee dobbelstenen, die samen met de vaste waarden voor aanvallen en verdedigen van de personen of units in kwestie de uitkomst bepalen.

40K

De Warhammer 40K setting is inmiddels net zo geliefd als het fantasy origineel, en met goede reden.
De interpretatie van een klassieke wereld vol met elfen en orcs een slordige 38.000 jaar verder in dezelfde tijdlijn is een interessant concept. Het 40K universum is een kille en harde setting waar omvangrijke facties, die voortkomen uit de originele facties, met harde hand regeren.
Deze setting is in 1987 bedacht door Andy Chambers en Rick Priestly. De eerste serie, die het origineel dus vier jaar later volgde, is Rogue Trader en gebruikte de tweede editie van de Warhammer fantasy regelset als basis. In 2008 is de vijfde en meest recente editie uitgebracht.

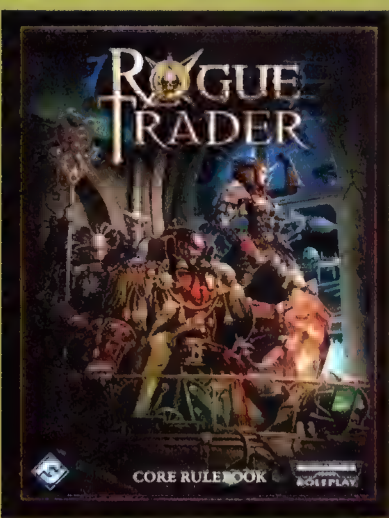




IN HET VERSCHIET

De twee belangrijkste Warhammer games die op komst zijn, gebruiken beide de 40K setting. **Space Marine** (zie screen) komt uit handen van de Warhammer veteranen van Relic Entertainment en laat je vanuit third-person view knallen en hakken als, uhm… een space marine.
Dark Millennium Online wordt de tweede Warhammer MMO, maar ditmaal dus in de 40K setting. Ontwikkelaar Vigil Games heeft tot op heden slechts Darksiders afgeleverd, dus of ze in staat zijn het MMO genre te lijf te gaan, moet nog blijken.
Wel is het rond Dark Millennium Online de laatste tijd erg stil, maar laten we hopen dat dit simpelweg betekent dat Vigil Games té druk is met de ontwikkeling om iets van zich te laten horen.

is de Warhammer wereld inmiddels dankzij honderden boeken verder te verkennen.
Een RPG bordspel is net als een MMORPG continu onderhevig aan verandering door middel van expansions. Inmiddels hebben de vele boeken en nieuwe edities van Warhammer en 40K (zie kader) de wereld tot een monsterlijk gevaarte gemaakt, zowel wat betreft de regelset als diepgang van de wereld.
Op dit moment is de originele Warhammer serie aan de zevende editie begonnen en de 40K serie is toe aan nummertje vijf.



MISLUKTE GAMES

Ook op videogame gebied heeft de Warhammer licentie z'n sporen verdiend. Als bedrijf is Games Workshop al sinds de dagen van de ZX Spectrum bezig met de ontwikkeling van videogames, maar het wachten op een sterke Warhammer videogame heeft lang geduurd.
Er staan inmiddels ook de nodige missers op de lijst van Games Workshop. *Warhammer 40,000: Fire Warrior* is een shooter uit 2003 en is op de PC en PS2 verschenen. De keuze om hierin als het ras Tau te spelen met het Imperium als slechteriken viel bij de meeste fans niet in de smaak.
Met name de MMO Warhammer Online leek de potentie te hebben om de licentie optimaal te benutten maar viel al snel stil door gebrekkige end-game content.



DAWN OF WAR

De echte diehard Warhammer fans hebben zo nu en dan wel een sterke titel langs zien komen, die evengoed erg ontoegankelijk bleek voor de mainstream, voorbeelden daarvan zijn Chaos Gate en Final Liberation.
De grote klapper mag toch wel *Dawn of War* genoemd worden, dat in 2004 verscheen. Ontwikkelaar Relic (een specialist op 't gebied van RTS games) wist met volle ondersteuning van Games Workshop de setting kloppend te krijgen, en met Dawn of War op alle essentiële fronten te scoren.
Als je goede gameplay koppelt aan een sterke licentie als Warhammer moet het resultaat ook wel indrukwekkend zijn.

Het vervolg uit 2009 zette de goede naam van de Dawn of War serie voort, en vestigde de Warhammer naam ook onder vele gamers die nog niet bekend waren met de serie.

VERVEN EN VIRTUELE STRIJD

De Warhammer franchise houdt al vele decennia spelers in zijn greep. Niet alleen zitten fanatiekelingen hun modellen en omgevingen nauwkeurig te verven, ook met virtuele krijgers en units op PC en console worden verspreid over twee tijdsperioden keiharde epische oorlogen gevoerd.
Laten we hopen dat er nog vele decennia delen van deze toffe serie zullen volgen.



REVIEWS

ELEKTRISCH GELADEN

Deze maand is 't natuurlijk de maand van Infamous 2. Een superheldengame zonder dat de hoofdpersoon in een latexpakje hoeft te duiken om zijn super (elektro)krachten ten toon te spreiden en zijn ware identiteit te verbergen. Nee, Cole zal het worst wezen en dat is wel zo fijn. Want zo hoeven we als speler ook niet iedere keer een telefooncel op te zoeken om ons in te verkleden. Maar goed, Infamous 2 dus, een game die in ieder geval door drie gasten hier op de redactie helemaal grijs gespeeld gaat worden. Het zijn de comic en superhelden geeks Wouter, Steven en ondergetekende. Maar is het dan ook tof voor iedereen die niet zo heel veel opheeft met superhelden? Ik denk van wel. Zeker als je GTA-achtige games leuk vindt, zul je lekker los gaan met je krachten in een open wereld en daar complete chaos schoppen. Iets dat eigenlijk altijd leuk is, helemaal wanneer die chaos een elektrisch geladen wervelstorm is.



TOKYO HERE WE COME!

Jongens, het lijkt hier wel een duiventil deze maand. De ene redacteur heeft z'n koffers nog niet uitgepakt of de andere staat alweer met z'n tickets te zwaaien ter afscheid. Zweden, Engeland, Amerika tot Dubai aan toe.
Zeker dat laatste tripje deed mij wat weemoedig terugdenken aan de tijd dat ik zelf ook nog wel eens op trip ging. Canada, de VS en inderdaad tot Dubai aan toe, overal mocht ik stempels in m'n paspoort laten zetten. Helaas, het zit er niet meer in. Ik game gewoon te weinig om 'the best man for the job', te zijn en anders is het wel te druk met deadlines.
Misschien was het daarom wel meer dan symbolisch dat ik afgelopen maand m'n rijk bestempelde paspoort moest inleveren voor een nieuwe. Eentje die wat PU betreft vermoedelijk maagdelijk wit van binnen zal blijven.
Hoewel... een paar dagen geleden zat ik op een terrasje met Niels lekker te zui... praten, en gezamenlijk kwamen we op het idee dat we al zolang voor de PU werken en al jaren zoveel extra inspanningen leveren dat we onszelf maar eens een mooi tripje cadeau zouden moeten doen.
Tokyo Game Show, here we come!





TOPSCORE



INFAMOUS 2

ONDER ZEENIVEAU GAME



STEEL DIVER
"DOORGEFOKTE DEMO'S HOREN NIET IN DE WINKEL VERKOCHT TE WORDEN VOOR VIJFTIG EURO."

ANTIHELDEN GAME



NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE
"EEN WELKOME TOEVOEGING AAN DE LIJST VAN MOVE GAMES."

BIJNA DEZELFDE GAME



ZELDA OCARINA OF TIME 3D
"IN FEITE NIKS MEER DAN EEN AANGEPASTE VERSIE VAN HET SPEL DAT AL IN 1998 VERSCHEEN."

INFAMOUS 2

JAN & WOUTER TONEN HUN WARE GEZICHT

De reviewcode van inFamous 2 kwam zo laat binnen dat Ed besloot zowel Jan als Wouter op de game te zetten zodat ze elkaar een beetje op konden jagen. Ook inhoudelijk leende inFamous 2 zich uitermate goed voor een duo review. Jan ging door het leven als aardige Cole, Wouter daarentegen omarmde juist de evil powers met een duivelse grijns...


Klopt op zich wel: de blauwe Cole is goed, en de rode Cole smerig...



Een ding wordt al snel duidelijk tijdens het spelen van inFamous 2: je krijgt weliswaar een vluchtige tutorial van Sucker Punch voorgeschoteld, maar men gaat er toch wel min of meer vanuit dat je het vorige deel al kent. De besturing is nagenoeg identiek en je begint al vrij vlot met een trits elektrisch geladen powers. Een stijlvolle comicbook vertelling blikt beknopt terug op de gebeurtenissen uit de vorige game waarin Cole MacGrath een superheld tegen wil en dank werd.
Uiteindelijk kunnen al je superkrachten je thuisstad niet redden en ben je weggevlucht naar New Marais, een kleurrijke en levendige stad die veel wegheeft van New Orleans en wat meer appeal heeft dan Empire City uit het eerste deel. In New Marais dien je te trainen om sterker te worden om zo uiteindelijk The Beast (een beeldvullende, demonische profetie die Empire City in de as heeft gelegd) te kunnen verslaan.

NOBEL & OPOFFERINGSGEZIND

Opnieuw kun je spelen als good of bad guy maar als redder van de mensheid staat het natuurlijk niet netjes om je superkrachten te misbruiken ('with great power comes great responsibility'), dus hield ik me in waar dat kon, maakte ik geen onschuldige slachtoffers (ik heelde ze juist) en zette ik de gewapende militie liever klem met elektrische handboeien dan dat ik ze lens trapte of leegzoog. Waarom zou je ook, als je jezelf kunt opladen aan elektrische apparatuur?
Toch voelde het goed om met de Amp, een soort elektrisch geladen tweetand, je vijanden klop te geven, maar voor iedere goede daad krijg je goede XP en zo speel ik nu eenmaal graag mijn games. Ik ben Jedi en geen Sith in SW, ik speel goed in Fable en ik ben nobel en opofferingsgezind in Mass Effect. Dat is mijn stylo en in inFamous 2 klopt het gewoon om de goede superheld te zijn, ook al wordt je dat niet altijd makkelijk gemaakt door de onwetende massa.
Toch loont het wel degelijk om als good guy te spelen en de superkrachten die je vrijspeelt zijn er zeker niet minder spectaculair om.

"EEN VAN DE BESTE THIRD-PERSON ACTION GAMES VAN DIT MOMENT."

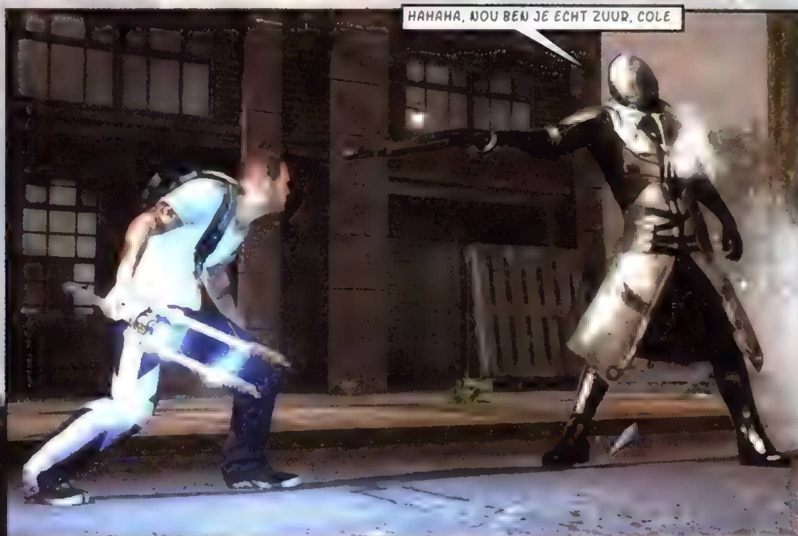
Het is weer zó typisch Wouter om als evil power maar op alles en iedereen in te hakken. Geloof me, om als goede superheld door het leven te gaan lijkt aanvankelijk een tikkie moeilijker, maar uiteindelijk zul je de interne worsteling van Cole nog intensiever ervaren.



Waarom zou je een onschuldige omstander niet leegzuigen als je health en power nodig hebt? Waarom zou je die irritante straatmuzikanten niet een elektriciteitsbolt in de harses jagen als je daar zin in hebt? Ik bedoel, kom op, dat hebben we in het echt toch ook allemaal wel eens willen doen?
Is het een soort van misplaatst moraliteitsgevoel dat de gemiddelde mens tegenhoudt om een game op de evil wijze uit te spelen? Denken ze misschien dat het spelen van een game echt invloed heeft op je karma? HAH!
Ik geloof er niet in, en hoewel het soms een klein, heel klein beetje pijn in m'n ziel deed om die goedhartige diepvrieschick Kuo keer op keer teleur te stellen, speelde ik met plezier inFamous 2 op de baddie wijze. Jan daarentegen is liever meneer Goody Two Shoes, z'n weke hartje kan het niet aan om een supervillain te zijn, dus nam ik het graag op me om als slechterik te spelen.

MACHTIG

Ik nam de nodige Evil beslissingen en in een paar spectaculaire CGI-flitsen zag ik Cole de eerste transformatie ondergaan; op magische wijze krijgt hij een paar tattoos, veranderden de kleuren van z'n kleren, kreeg hij wat littekens op z'n smoel en een blekere, bijna vampierachtige huid waar z'n aderen doorheen te zien waren.
Bij elke keer dat mijn evilheid een mijlpaal bereikte, waren de veranderingen iets minder ingrijpend,



KARMA POLICE?

Heb je een oude savegame van inFamous op je PlayStation 3 staan? Mooi, de game herkent deze. Afhankelijk van je speelstijl bij het origineel krijg je respectievelijk een Good Karma dan wel Bad Karma bonus.

maar ik kreeg wel steeds meer extra powers om uit te kiezen.
Uit een zogenaamde Iconic Power, waarmee ik iedereen in m'n directe omgeving kon leegzuigen, en ik m'n eigen energie- en gezondheidspeil in een klap omhoog smeet terwijl m'n slachtoffers een pijnlijke dood stierven, bleek toch wel hoe evil ik was geworden. En dat allemaal dankzij die maffe chick van een Nix...


Bij de spermabank doen ze een moord voor een donatie van Colezaad.

NOG NIET BINNEN?

Nix en Kuo, de twee dames die je helpen in inFamous 2 en die op vergelijkbare wijze als Cole hun superpowers hebben gekregen, zijn toch wel de grootste veranderingen in deze game ten opzichte van z'n voorganger. Maar voor de rest is er, behalve de setting en een flinke toename in chaos (iets wat ook voor bugs en slordigheden zorgt, terwijl deel 1 een verdomd cleane game was voor een sandbox titel), niet enorm veel gewijzigd aan de basis van de freeroam superheldenkontschopper.
Het beklimmen van gebouwen, op een paar kleine toevoegingen na, werkt nog steeds hetzelfde, zelfs als je op het eind van de game uit je wielrentruitje scheurt van de powers.
Veel van de sidequests zijn niet meer dan lichte variaties op hetgeen je in deel 1 deed en wat mij nog het meest teleurstelde, was dat er wederom totaal geen binnenlocaties zijn. Je eigen woning staat, om onverklaarbare redenen, weer boven op een gebouw, televisie en al, en feitelijk zal je nooit een dak boven je hoofd hebben.
Ben ik mieren in de minuscule anoes aan het naaien, zeg je? Misschien, maar terwijl ik het in deel 1 nog pikte omdat inFamous een nieuw, verfrissend superheldenconcept was, begint het nu een beetje afbraak te doen aan het realisme van de game. Want in het echte leven bestaat 'buiten' alleen om een mens van het ene 'binnen' naar het andere te transporteren, niet waar?




JE MOET, WILT EN KAN NIET ANDERS

Gelukkig is inFamous 2 ook weer een enorm verslavende titel, net zoals deel 1 dat was. Je móet nog even een paar sidequestjes doen, blastshards verzamelen of straatmuzikanten pesten als het half vier 's nachts is en je ogen, na een sessie van acht uur, bijna afsterven van de HD-overload die je ze hebt bezorgd. Je wil per se weten welke powers je krijgt als je nog slechter of nobeler wordt en je kán niet anders dan nog effe een paar militia-knakkers uitschakelen zodat je die nieuwe, awesome elektriciteitsraketten unlockt. Dat doet Sucker Punch weer goed.
Toch had Cole McCrath het superheldengame genre kúnnen domineren, terwijl het nu het wachten is totdat Arkham City over inFamous 2 walst als Katrina over New Orleans.

UGC: CREATE, PLAY, SHARE

Ten tijde van het spelen en recenseren van inFamous 2 was de User Generated Content modus nog niet actief. Wij komen hier in een later stadium nog een keer op terug op PU.nl want door deze feature wordt inFamous 2 op papier eindeloos speelbaar. Na LBP en ModNation Racers, huisvest inFamous 2 ook de mogelijkheid zelf losse missies/sidequests te maken. In het gamemenu kun je UGC aanvinken waarna de (door de ontwikkelaar en gamers) best gewaardeerde missies zich in de game aandienen.



CONCLUSIE

Met inFamous 2 heeft de serie een rotsvaste plek in het sandbox genre veroverd. Het tweede deel is wellicht geen reuzensprong voorwaarts maar wel degelijk een heerlijke sequel. De kleurrijke cast, fraai ontworpen stad, morele keuzes met verstrekkende gevolgen, spannende verhaal, verschillende einden en verslavende gameplay maken dit simpelweg een van de beste third-person action games van dit moment.


JAN & WOUTER

SCORE 86

inFamous 2 weet je zeker zo'n dikke vijftien uur in spanning te houden. Tel daar nog maar een ruime tien uur bij op als je alle sidequests wilt doen en een verzamelaar bent. En dan hebben we de UGC (zie kader) nog niet meegeteld.

INFAMOUS 2
PS3
SUCKER PUNCH / SCEE
AANTAL SPELERS: 1
OUT NOW

16




THE NEW
MUSIC
STATION

ALICE MADNESS RETURNS

JAN WORDT GEK



Het omhoog wapperende jurkje, haar grote ogen, de lange haren, het kinky schortje en het bebloede keukenmes... Jan is dol op Alice, en is er dan ook erg mee in zijn nopjes dat de madness returns.

American McGee's Alice was in 2000 een bijzonder spel. Door de pers omarmd maar door het grote publiek vrijwel genegeerd. Toch durft EA het aan om elf jaar na dato met een vervolg komen.
Alice is ouder maar gaat nog steeds gebukt onder de traumatische ervaring uit haar jeugd, waarbij haar familie door een brand om het leven kwam. Na jaren in een gesticht gezeten te hebben, woont ze nu in een weeshuis vol lelijke pestkoppen en probeert ze tijdens sessies met een psychiater haar verleden te verwerken en af te sluiten. En dus keert ze terug naar Wonderland waar het opnieuw niet pluis is.


Alice als 'Hysterica'. Als ik dit zie, krijg ik bijna het idee dat ik tóch gelukkig getrouwd ben...

VLIEGENDE VARKENSSNUITEN

Madness Returns is een duistere variant op het bekende Alice In Wonderland verhaal. Het is tegelijkertijd een bijna old skool action-adventure uit de hoogtijdagen van de PlayStation 2, toen platform gameplay en het uitschakelen van vijanden voortdurend hand in hand gingen.
Madness Returns doet in veel opzichten denken aan het originele spel want ook nu word je weer getrakteerd op bizarre speelwerelden en wezens, waardoor je soms het idee krijgt dat de makers dagelijks aan de paddenstoelenthee met plakken spacecake zaten.
De vormgeving is spannend, geflipt, fris, gewaagd, gruwelijk, poëtisch, bloederig, ranzig, rijk en altijd tot de verbeelding sprekend. Ik werd voortdurend verrast door de bizarre settings en creaturen die ik op mijn pad tegenkwam. Van vliegende varkenssnuiten tot zwartgallige molletjes met porseleinen kindermaskertjes, van rondspuitende theepotten tot oude omaatjes die transformeren in demonen.



Het is daarom zo jammer dat het spel technisch wat steekjes laat vallen. Toch, die vergeef je de game maar al te graag als je de unieke vormgeving in ogenschouw neemt en je je weer eens vergaapt aan de totaal gestoorde omgeving. Dali eat your heart out!

> "BIZARRE SETTINGS EN CREATUREN."

HYSTERISCH MEISJE

Al hakkend met je Vorpal Blade, slaand met je stokpaardje of schietend met je pepermolenbuks schakel je vijanden uit die tandjes achterlaten: die vormen de valuta in Madness Returns waarmee je je wapens in niveau kunt laten stijgen. Sommige vijanden hebben een schild of pantser dat je eerst kapot dient te rammen met je paard om daarna met je mes of pepergun de klus af te maken. Gevechten kunnen soms wat hectisch zijn maar echt moeilijk wordt het nooit. Dat geldt nog meer voor de jumping. Alice kan in basis al vrij hoog springen en bovendien beschik je over een double jump. Hoog in de lucht druk je vervolgens de float knop in, waarna je vrij eenvoudig van platform naar platform zweeft.
De dashknop, vooral tijdens combat handig om vijanden te verrassen en te ontwijken, kun je bovendien gebruiken om in midair vooruit te stuiven. Het maakt 't allemaal wat makkelijker, en anders heb je de superpower 'Hysterica' nog. Activeer je deze dan verandert Alice in een hysterisch meisje dat supersterk is, terwijl het bloed uit haar wapens en ogen spuit.



MEER VARIATIE AUB

Alice: Madness Returns is dus prachtig vormgegeven maar ook vrij eenvoudig. Daarnaast kent de game grafische glitches en slordigheidjes en had het spel qua spelmechanismen baat gehad bij iets meer variatie.
Het verhaal, toch behoorlijk belangrijk in deze, ontrafelt zich voorts wat rommelig al blijft de bizarre cast erg vermakelijk, met The Cheshire Cat en Mad Hatter als mijn absolute favorieten.
De krankzinnigheid is terug maar de gameplay blijft een tikje achter...





GRATIS ALICE

Leuk: het originele American McGee's Alice zit gratis bij Alice: Madness Returns. Ieder exemplaar kent een downloadcode waarmee je het eerste deel eenvoudig binnenhengelt. Sympathieke actie!

CONCLUSIE

Alice: Madness Returns is typisch een game voor fijnproevers. Fans van Tim Burton, het originele Alice, platformspellen met een twist, een zinnenprikkelende vormgeving en milde uitdaging beleven met deze bijzondere game een unieke ervaring, die echter nooit ten volste zijn potentie bereikt.


JAN

SCORE 79

Je kunt 'm in een (lange) dag dan wel weekend uitspelen. Een tweede doorloop lijkt me wat onwaarschijnlijk, maar daarna duik je natuurlijk gretig en voor nop in het oorspronkelijke Alice avontuur (zie kader).

ALICE: MADNESS RETURNS
PC / PS3 / XBOX 360
SPICY HORSE / ELECTRONIC ARTS
AANTAL SPELERS: 1
OUT NOW

18



STEEL DIVER

JURJEN VOELT NATTIGHEID

De Nintendo 3DS kan wel wat originele content gebruiken. En wat je ook van Steel Diver vindt; originele content is het zeker. Maar dat betekent nog niet meteen dat het spel je geld ook waard is, zegt Jurjen.

Het zal wel druk zijn bij Nintendo. Ze hebben eerder dit jaar de 3DS uitgebracht, ze komen met de opvolger van de Wii, en naast overtuigende games voor die twee gloednieuwe systemen, moeten ze ook nog de Wii en de gewone Nintendo DS blijven ondersteunen.
Steeds vaker lost Nintendo hun interne tekort aan resources op door projecten uit te besteden. Of door veelbelovende games van andere ontwikkelaars naar zich toe te trekken. Of door oude games opnieuw uit te brengen.
Steel Diver past binnen die strategie, en vormt daarin zelfs een heel nieuwe categorie: de doorgefokte demo.

HENDELTJES SLEPEN

Ik speelde Steel Diver voor het eerst op de E3 van 2004. Dat was het jaar waarin Nintendo wilde laten zien wat er allemaal mogelijk zou worden met de Nintendo DS.
Steel Diver was een aardige demo, die je een duikboot liet besturen. Dat deed je door met de stylus op het touchscreen hendeltjes voor snelheid, hoek en diepte heen en weer te slepen.

> "EEN NIEUWE CATEGORIE: DE DOORGEFOKTE DEMO."



Het leuke zat 'm eigenlijk in de vertraging die optrad tussen het slepen aan een hendeltje en de reactie van de duikboot. Daardoor voelde het ding zwaar, traag en lastig te besturen. Zoals het een duikboot betaamt.
Niemand verwachtte toen dat Steel Diver meer dan een demo zou worden. Daar leek de opzet van het spel wat te beperkt voor.

AARDIGE DEMO

De tweede keer dat ik Steel Diver speelde was zes jaar later, tijdens de E3 van 2010. Het was dezelfde demo, met een iets andere interface. En natuurlijk dat 3D-effect, waardoor het leek alsof de zijwaarts scrollende actie zich niet op een plat vlak maar in een aquarium afspeelde. Ik vond het wederom een aardige demo.
Inmiddels heb ik het complete spel ontvangen, en ik vind het nog steeds een aardige demo. Dat navigeren met die logge duikboot, het blijft een hele toer.
Maar ook al zijn er wat toeters en bellen aan die demo gehangen, een volwaardig spel dat een boxed release en prijskaartje van vijftig euro rechtvaardigt, is het niet geworden. Daarvoor is de opzet van het spel gewoon te beperkt, zoals ik in 2004 al vaststelde.

KRAMPACHTIG OPREKKEN

De uitwerking mag ook niet echt uitbundig heten. Er zijn slechts zeven missies die gemiddeld een minuut of acht duren. Om toegang te krijgen tot de laatste twee, moet je die vijf ervoor met alle drie verschillende duikboten uitspelen.
Dat klinkt als het krampachtig oprekken van content die gewoon tekort schiet. En dat is het ook.
Ik kreeg nooit het gevoel een volwaardige release in handen te hebben. Daar veranderden de drie extra spelvarianten (zie kader) niets aan.
Doorgefokte demo's horen niet in de winkel verkocht te worden voor vijftig euro. Nintendo had Steel Diver beter voor vier of vijf euro kunnen aanbieden in de eShop, ook al was die downloadwinkel op het moment dat Steel Diver verscheen nog niet gelanceerd.
Het zal wel druk zijn bij Nintendo.





Steel Diver... dat zouden primitieve mensen zeggen die voor het eerst een duikboot zien. Net zoals mensen 'ijzeren vogel' zeiden toen ze voor het eerst een vliegtuig zagen. En vrouwen 'godallemachtig' roepen als ze voor het eerst mijn geslachtsdeel zien.



DRIE EXTRA SPELVARIANTEN

Naast het magere aantal van zeven hoofdmissies zijn drie extra spelvarianten toegevoegd om de speelduur wat op te rekken.
Er is een Time Trial, er is een speltype waarbij je de Nintendo 3DS rondom je moet draaien om je vizier op schepen te richten en er is een variant op het eeroude Zeeslag. Ze leveren wel degelijk wat toegevoegde waarde aan het summiere hoofdspel, maar het totaalpakket wekt nog steeds geen complete indruk.



CONCLUSIE

Steel Diver begon in 2004 als aardige demo, en weet dat niveau anno 2011 niet echt te ontstijgen. Het is wel een zeldzaam dieptepunt in Miyamoto's portfolio geworden.


JURJEN

SCORE 54

Zelfs als je de moeite wilt doen om alles te halen, ben je na vier uur alweer klaar.

STEEL DIVER
3DS
NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



RED FACTION ARMAGEDDON

STEVEN SLOOPT DE BOEL

Vele ogen waren de afgelopen maanden gericht op THQ's high profile shooter Homefront. Maar vergeet ook Red Faction Armageddon niet, THQ's ondergrondse scifi avontuur dat zich op Mars afspeelt. Alles kan stuk, mag stuk, en moet zelfs stuk in sommige gevallen. Steven heeft de boel alvast grondig voor je gesloopt.

GADVERDAMME, NOU BEGINT HET NOG TE ONWEREN OOK.

WAS IK MAAR NOOIT LEVEND STANDBEELD GEWORDEN.

Het is altijd al lastig geweest om je te onderscheiden als actiegame. Vroeger liep je door 2D werelden en gebruikte je een reeks aanvallen om vijanden te verslaan. Enkele speciale aanvallen en de setting waren eigenlijk de enige onderscheidende factoren. Tegenwoordig kennen shooters (zowel first als third-person) een soortgelijk probleem, en spelen ze allemaal zo ongeveer hetzelfde. Je moet wel écht afwijkende gameplay introduceren, wil je een andere ervaring leveren dan de rest van de shooters. Toch slaagt Red Faction Armageddon (RFA) er op sommige fronten absoluut in om zich te onderscheiden van de grote gemene deler, ook al is het merendeel van de samengevoegde elementen wel eens eerder gebruikt.

ONDERGRONDS

In tegenstelling tot het vorige deel gebruikt RFA een lineaire structuur, wat het verhaal zonder meer ten goede komt. Jaren na het vorige deel laat Darius Mason onbedoeld een oud ondergronds kwaad vrij op Mars. Dit heeft tot gevolg dat je door overwegend ondergrondse locaties navigeert en buitenaardse monsters omlegt.

Je zou de game in sommige opzichten met Dead Space kunnen vergelijken, maar er is in Red Faction een grotere focus op actie en de omgevingen bieden iets meer bewegingsvrijheid. Darius is een generieke stoere held met een lelijke tattoo, maar hij heeft net genoeg charisma om het avontuur interessant te houden.

Grafisch is RFA geen showstopper maar alles ziet er best knap uit dankzij de sfeervolle verlichting van de duistere ondergrondse locaties.

VERRASSEND VERMAKELIJK

Verreweg het leukste aan RFA is de toolset waar je mee mag spelen. Net zoals in het vorige deel is een indrukwekkend percentage van de spelwereld te slopen, en je kunt hiervoor allerlei wapens gebruiken.

Met de Nano Forge kun je objecten, muren en zelf bruggen repareren, of simpelweg vijanden of delen van de omgeving wegblazen. En naast standaard vuurwapens kun je mêlee aanvallen uitvoeren, met een plasmagun grote delen van de omgeving doorsnijden, of met de magnet twee objecten naar elkaar toe laten vliegen (vijanden of delen van de omgeving, wat jij wilt).

Je kunt veel nieuwe skills vrijspelen en krijgt later ook controle over een wreed exo-suit en een futuristische tank.

Het geheel van de vele afzonderlijke spelelementen pakt beter uit dan je zou verwachten. Als je eenmaal vertrouwd bent met de besturing en alle skills actief gebruikt, is het verrassend vermakelijk om de omgeving in jouw voordeel te gebruiken terwijl je een buitenaardse bedreiging bestrijdt.



MR. TOOTS

De demo van Red Faction Armageddon is natuurlijk heel handig als je de game even rustig wilt checken voor je 'm eventueel aanschaft, maar diende ditmaal ook nog een tweede doel. Als deze namelijk meer dan een miljoen keer gedownload werd, opende er een nieuw wapen in de uiteindelijke versie.

En wat voor een! Mr. Toots is een klein schattig eenhoorntje met regenboogkleurige manen en staart. Cute, nietwaar? Het idee is echter dat je Mr. Toots achterstevoren vasthoudt en hem door 'm aan zijn staart te trekken allesvernietigende regenboogscheten laat afvuren. Als dat geen goede reden is om de RFA demo te checken, weet ik het ook niet meer.



"EEN SFEERVOLLE SHOOTER ONDERSTEUND MET LEUKE GAMEPLAY."



Raadseltje: wie heeft 't grappigste beroep van de Melkweg? Een Bountyhunter op Mars.

CONCLUSIE

Red Faction Armageddon is zeker geen baanbrekende game, en diehards zullen een multiplayer mode missen, maar als sfeervolle verhalende shooter ondersteund met leuke gameplay blijft het spel prima overeind, en valt er op, eh... onder, Mars genoeg te beleven.



STEVEN

SCORE 83

De singleplayer mode is redelijk rap te doorlopen. Je kunt online verder met de Infestation mode (waarin je het co-op met andere spelers tegen NPC's opneemt) of in de Ruin mode losgaan met het slopen van de omgeving. Beide zijn leuke extra's maar ondergeschikt aan de singleplayer ervaring.

RED FACTION ARMAGEDDON
PS3 / XBOX 360 / PC
VOLITION / THQ
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

16

~~preview~~

The Legend Ocarina

Ocarina of Time voor de 3DS is in feite niks meer dan een aangepaste versie van het spel dat al in 1998 verscheen. Om in stijl te blijven doen wij precies hetzelfde: we plaatsen de review uit 1998 met een paar aanpassinkjes. Want afgezien van de verwijzingen naar het knoppengebruik, staat de dertien jaar oude tekst van Bjorn nog als een huis, toch?

GEEN ELF

Chronologisch gezien is Zelda - Ocarina of Time het eerste hoofdstuk van de Zelda saga.
We ontmoeten Link in het bosdorpje Kokiri. De Kokiri's zijn een stam van groen geklede wezentjes, waar Link bij opgroeit. Maar Link is anders.
Alle Kokiri hebben namelijk een elfje als een soort beschermengeltje. Omdat Link geen Kokiri is, heeft hij dat elfje niet.
Link is een Hylian. Zijn moeder bracht hem naar Kokiri om hem te beschermen tegen duistere machten. Zijn vader was vermoord door vogelvrije bandieten en, net na de geboorte van Link, brak de Grote Hyliaanse Oorlog uit.

DRIE KRACHTEN

Op een ochtend wordt Link wakker na een nachtmerrie. Hij zag de jonge prinses Zelda en haar compagnon Impa in alle haast vluchten voor hun aartsvijand, Ganondorf. Ze konden nog maar net het Kasteel van Hyrule ontvluchten tot grote woede van Ganondorf die zwoer wraak te nemen.
Link werd wakker omdat een klein elfje, Navi, hem wekte. Ze vertelde hem dat de grote wijze Deku Boom hem wilde zien. Vanaf dat moment heeft ook Link een beschermer.
De Kokiri's waren boos dat de Deku Boom juist Link had uitverkoren, maar alleen een sterfelijke zou het kwaad kunnen weerstaan. De Deku Boom weet dat Ganondorf van plan is om niet alleen het dorpje Kokiri, maar de hele wereld van Hyrule te overheersen. Daarvoor is hij op zoek naar de Triforce, het magische object dat in verkeerde handen het einde van het rijk van Hyrule zou betekenen.

KNOPPEN 1

Het verhaal is verteld, en het spel kan beginnen.
Het spel start dus in het dorpje van de Kokiri's. Je loopt een beetje rond in dat dorpje en praat met de verschillende inwoners. Het is duidelijk dat ze je maar een vreemde outsider vinden, maar ze praten wel met je.
Je leert van hen dat je eerst een zwaard en een schild moet hebben, voordat je door het moeras naar de Deku Boom kan gaan. Die twee objecten zijn ergens in het dorp te vinden. Terwijl je op zoek bent, krijg je vaak kleine opdrachten waardoor je een beetje de bediening een beetje onder de knie kan krijgen.
Deze bediening is de beste en meest intuïtieve die ik ooit heb gezien in een 3D-adventure.
Met de blauwe knop hak je met je zwaard, meer niet. De belangrijkste knop is de groene knop. Bovenin het scherm zie je altijd een schema van de knoppen en naast die groene knop zie je een tekst staan.
Die tekst is een representatie van de funktie van de groene knop op dat moment. Als je bijvoorbeeld een vijand in je vizier hebt, staat daar 'Attack', en als je in het water zwemt, staat er 'Dive'. Sta je voor een object dan staat er 'Grab' en heb je het object in handen, dan kan er 'Throw' staan enzovoort.
Het lijkt misschien onoverzichtelijk, maar na vijf minuten spelen vind je het zo logisch dat je niets anders meer wilt.

KNOPPEN 2

Dan heb je nog de gele knoppen. Met de bovenste praat je met Navi, je beschermelfje, en de andere drie mag je zelf instellen.
Je kan namelijk een object uit je inventaris kiezen, zoals een katapult, een toegangspas, een sleutel, een bom, of een muziekinstrument, en die aan een van de drie overgebleven gele knoppen toekennen.
Nu zie je op je scherm dat objekt naast de knop staan, en je kan hem bedienen op het moment dat je dat wilt. Ook erg handig.
Het laatste is misschien nog wel het meest innovatief. Met de Z-knop kies je namelijk tijdens een gevecht een vijand uit (als er een of meerdere op het scherm zijn) en dan blijft Link op die vijand mikken, ook al sta je er niet precies met je gezicht naar toe. Dit haalt heel wat frustratie uit het spel.
Datzelfde geldt voor de R-Knop, waarmee je met één klik de camerahoek weer precies

NIEUW!

- De graphics zijn scherper, helderder, gedetailleerder... en in 3D.
- In first-person kun je het systeem bewegen om rondom je te kijken - ook handig bij het mikken met katapult, boog en hookshot.
- Het touchscreen toont kaart en vier voorwerpen; door op het scherm te tikken kun je direct tussen voorwerpen wisselen.
- Na het uitspelen word je beloond met de Master Quest.











POWER TIP
Pak een kip bij z'n voetjes en je kan zweven als je ergens vanaf springt.

~~26~~

of Zelda 3D

of Time


Als Link wat ouder is, kan hij paardrijden.


Later in het spel krijg je meer controle over je zwaard.

POWER TIP


De jonge Link in de onderaardse gewelven.

achter Link zet. Allemaal heel doordacht en perfect uitgevoerd.

VAARDIGE BOOM

Als je eenmaal het zwaard en schild hebt, ga je naar de Deku Boom. Hij vertelt je een verhaal en dan ga je de boom in. Wat je daar meemaakt is al een spel op zich, maar in principe lijkt het bedoeld om de speler te testen en te kijken of alle vaardigheden onder de knie zijn.
Je moet er puzzels oplossen en vijanden verslaan en moeilijke objekten beklimmen om, na een gevecht met eindbaas Gohma (een gigantische spin) weer de boom te verlaten.
Pas daarna stuurt de Deku Boom je de wijde wereld in met de missie Zelda te vinden, met de nadruk op wijde. Alleen al het veld dat tussen het bos van de Kokiri's en het kasteel van Hyrule ligt, is gigantisch maar als je dan op de kaart kijkt zie je dat het maar een klein stukje van de hele wereld van Zelda is. Massaal!

BEET!

En dan heb ik het nog niet over wat er in die werelden te zien is. De graphics zijn echt fenomenaal en het geluid ondersteunt die graphics geweldig.
Zo moet je in het magische bos luisteren bij de ontelbare donkere doorgangen om te horen of er muziek vandaan komt. Die ingang moet je hebben. Op een bepaalde plek mag je echt gaan vissen, en met de Rumble Pac voel je of je beet hebt, en je voelt de vis tegenstribbelen!
Het mooiste is misschien wel de zonsopgang en -ondergang op het veld buiten het kasteel. 's Nachts namelijk kan je het kasteel niet in omdat de ophaalbrug dan omhoog is. Je moet dan buiten op het veld wachten, wat vele gevaren met zich meebrengt. De prachtige zonsopgang komt dan echt als een verlossing.

BEJAARDE LINK

Behalve dit realisme tussen dag en nacht gebeurt er nog meer. Je begint als Link een jongetje is, maar hij wordt ook ouder. Pas later in het spel is het mogelijk om bijvoorbeeld paard te rijden, maar tegelijkertijd is hij dan te groot geworden om door nauwe openingen te kruipen. Gelukkig is dan ook mogelijk om door de tijd te reizen, waardoor je van alle leeftijden optimaal gebruik kan maken.
Naast alle andere puzzels en opdrachten die je moet volbrengen geeft ook deze funktie weer een hele nieuwe dimensie aan het spel.



RAPPORT

graphics	9[9]
geluid	9[9]
originaliteit	9[9]
speelbaarheid	9[9]

- Prachtig spannend verhaal
- Enorme wereld vol
-
-

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,00 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel:030-6097100



SCORE 78

Ocarina of Time was in 1998 een absoluut meesterwerk dat toen zeer terecht een 99 scoorde. De 2011-versie is ook zeker niet mis, vooral de touchscreenbesturing en de hogere detaillering van de graphics zijn me goed bevallen. De toegevoegde waarde van het 3D-effect is echter minimaal en echt nieuw mag het spel natuurlijk niet heten. Het cijfer is een geforceerd compromis tussen gemengde gevoelens.


JURJEN



DUNGEON SIEGE III

Normale mensen hebben last van een winterdepressie, maar Wouter kampt juist met een zómerdepressie. De beste manier om dat tegen te gaan, is om diep in smerige, vochtige kerkers te kruipen. Zouden de kerkers in Dungeon Siege III Wouter die ellendige zon en vrolijkheid buiten kunnen doen vergeten?



Vorige maand, in mijn preview van Dungeon Siege III, beloofde ik hier daadwerkelijke informatie over de game te plaatsen, in plaats van een relaas over dwaze winkelcentrumkillers of zo. Daarom sla ik m'n gebruikelijke slappe begin gelul maar effe over en ga ik meteen van start.

Als je DSIII begint, heb je de keuze uit vier verschillende lui die elk een klasse representeren. De ouwe, grijze Reinhart is de mage van het stel, Katarina is een heks die vooral ranged met haar donderbus knalt, Lucas is de standaard warrior en Anjali is een soort mengeling van de andere drie klassen.

Maar het maakt niet uit wie je kiest; het zijn allemaal stroeve, houterige, door Robin uit Bassie en Adriaan ingesproken, crappy geanimeerde poppetjes. Ja, ik heb het niet over characters, maar over POPPETJES.

NIET SLECHTER DAN SLECHT

Slechter dan de Uwe Boll film geïnspireerd op Dungeon Siege, genaamd In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale, is deze game nog net niet. Het is dan ook voor bijna niemand goed nieuws dat er een vervolg komt op dit fantasy-misbaksel. Hij moet dit jaar nog uitkomen en misschien schrijf ik er nog wel een Cinematic over voor op PU.nl, mocht ik het zien van de film overleven.

HAKKELEND GEHAK

Van een third-person game waarin je over vrij lineaire paden loopt, mag je toch wel gedetailleerde, sprankelende graphics verwachten, daar hebben de huidige consoles genoeg power voor. Op zich zien de omgevingen in DSIII er dan ook niet heel verkeerd uit en sommige spells brengen hier en daar nog wel een geinig effectje in beeld, maar dat wordt behoorlijk teniet gedaan door de krakkemikkige animaties van de NPC's en vijanden… en van je eigen popske.

De loopanimaties van de leden van de 10th Legion die je onder je knoppen hebt, lijken uit niet meer dan vijf verschillende frames te bestaan en zelfs de vechtmoves doen denken aan iemand die in de jaren '80 de 'Robot' doet onder een stroboscooplicht.

Dit had allemaal opgevangen kunnen worden door een verslavend level- en lootsysteem, maar ook dit is minder dan bijzonder. Tijdens het equipen van je loot kies je al snel automatisch voor het stuk armor dat het meeste goud waard is, omdat het anders veel te lang duurt om door de shitload aan crap die je voor je voeten gedropt krijgt, heen te werken.

Het levellen is wel grappig, maar op een of andere manier voel je je beperkt in je mogelijkheden en komen de verandering die je in de power van je menneke aanbrengt niet echt duidelijk over. Sowieso is het aantal moves en spells erg beperkt, het zijn er per klasse acht of zo. M'n oma heeft nog meer moves zonder dat je haar 'van-de-trap-af-flikker-salto-heup-breek-combo' meetelt.



"EEN INSPIRATIELOZE, STROEVE EN LELIJKE KERKERKRUIPER."

BEZOEDELD!

Moet je DSIII dan spelen om het verhaal? Nee, want de NPC's die dat moeten vertellen, hebben géén gelaatsuitdrukkingen, en zijn ingesproken door de meest emotieloze, lulverslappende stemacteurs ooit. Al met al kan ik niet anders zeggen dan dat Obsidian de naam van Dungeon Siege schaamteloos bezoedeld heeft; een bedroevende conclusie waar mijn zomerdepressie alleen nog maar erger van wordt…



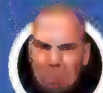
Ze probeerden zich te gedragen als ware Musketiers. Alleen hadden ze net even een ander motto: één voor allen, allen tegen één.



Zie ik dat nou verkeerd, of staat daar een levende boom te grijnzen bij dat vuur? Levende bomen in Dungeon Siege? Dan is het ent zoek…

CONCLUSIE

Een inspiratieloze, stroeve en lelijke kerkerkruiper die op geen enkel gebied uitblinkt. RPG's als The Witcher 2, Dragon Age 2 en straks Skyrim verpletteren dit spelletje met het topje van hun linkerpinkie. Misschien is die vergelijking niet eerlijk, maar fuck dat, want ze kosten hetzelfde.



WOUTER

SCORE **54**

[illegible]

DUNGEON SIEGE III
PS3 / XBOX 360 / PC
OBSIDIAN ENTERTAINMENT / SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
1-4 SPELERS
OUT NOW





PUZZLE BOBBLE UNIVERSE

JURJEN HEEFT PIJN

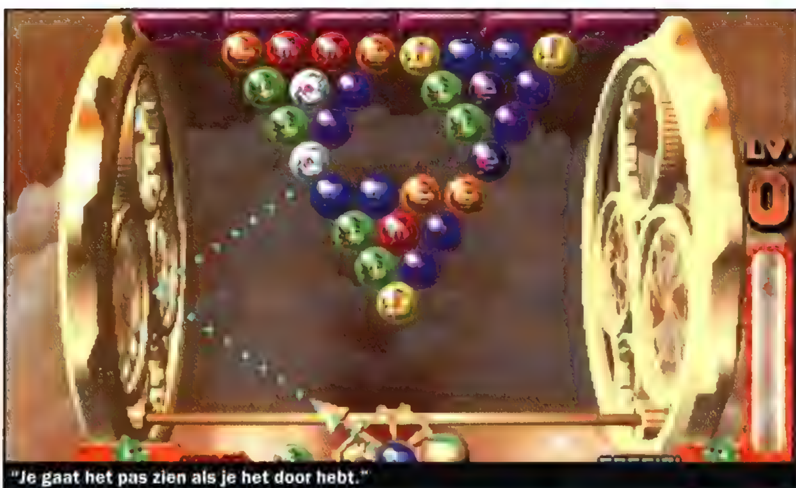
Zoals je aan het cijfer onderaan deze pagina kunt zien, is Jurjen niet zo te spreken over deze Puzzle Bobble voor de 3DS. Toch wil hij de review beginnen met het noemen van de warme herinneringen die hij aan dit puzzelspel bewaart.

Het was in de zomer van 1999 dat ik het Tetris-achtige Puzzle Bobble speelde op de Neo Geo Pocket Color. Gelegen in een witte strandstoel op Valras Plage schoot ik eindeloos lang gekleurde balletjes omhoog om gelijk gekleurde balletjes van het plafond te verwijderen. Het was geweldig, rustgevend, met precies dat kleine beetje uitdaging wat je tijdens je vakantie verlangt.
Ondertussen heb ik zo ongeveer hetzelfde spel ook op de Nintendo 3DS gespeeld, en het is nog steeds geen verkeerd spel. Ik bedoel: het mechanisme werkt nog steeds. Het is leuk.
Tegelijkertijd staat de release van Puzzle Bobble Universe symbool voor zo'n beetje alles wat er op dit moment niet klopt in de wereld van de videogames.

BANAAL

Om te beginnen had ik de '88 oogverblindende levels' die op het hoesje worden aangekondigd na anderhalf uur ballenknallen alweer voltooid. Dat slaat natuurlijk nergens op, gezien het prijskaartje van € 44,99. Bovendien zijn de levels helemaal niet 'oogverblindend', ze zien er net zo uit als op de Neo Geo Pocket Color.
Oké, er draait nu een planeet op de achtergrond en er is een 3D-effect, maar beide zijn compleet overbodig. En zeker niet oogverblindend.
Ik zou de levels banaal willen noemen. Maar dat staat natuurlijk niet zo mooi op een hoesje.
Met de 'waanzinnige uitdagingen in de compleet nieuwe Challenge mode' wordt overigens een zeer beperkte extra stand bedoeld waarin je binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk ballen moet laten knappen.


"Simpel is het moeilijkst."


"Je gaat het pas zien als je het door hebt."

GEEN VS-STAND

Zoals gezegd, speelde ik min of meer hetzelfde spel in 1999 al op de Neo Geo Pocket. Die versie had trouwens geen 88 maar 99 levels, een hogere moeilijkheidsgraad, een survivor stand en een versus stand.
Waarom in fucksnaam heeft de 3DS-versie geen versus stand? Geen online VS, geen mogelijkheid draadloos verbinding te maken met een tweede speler, geen StreetPass, geen enkele mogelijkheid om hoe dan ook je spelpret met andere spelers te delen. Helemaal niets.
Er zijn de afgelopen jaren ook al versies van dit spel (dat in de VS trouwens Bust-A-Move heet) verschenen voor de GBA, PSP, PS2, WiiWare, XBLA en gewone DS, die hadden allemaal wél een versus stand!

PIJN

Het doet mij pijn om de titel Puzzle Bobble Universe hoog in de top 10 van spellen voor de Nintendo 3DS te zien.
Op www.spel.nl kun je de game gratis spelen. Er zijn ook heel toffe versies voor de iPhone en iPad verschenen. Die kosten € 3,99 per stuk. Ze bieden meer variatie, meer uitdagingen én een versus-stand.
Voel je mijn pijn?
Puzzle Bobble Universe is door Square Enix gemakzuchtig en tegen een veel te hoge prijs op de markt gedumpt om slecht geïnformeerde mensen geld uit de zakken te kloppen. En het plan blijkt te werken. Het spel op zich mag dan nog steeds leuk zijn, het zal wel een tijdje duren voordat ik er weer met warme gevoelens aan kan denken. En ik hoef het voorlopig al helemaal niet meer te spelen, geen enkele versie.
Fuck you, Square Enix!

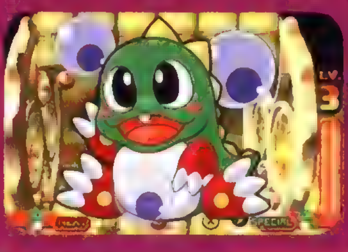


"Je bent toch geen blinde als je ziet dat het niet goed gaat!"



DRAAKJES

Schattig hè, die draakjes onder in beeld? Ze komen uit de arcadekast Bubble Bobble uit 1986, en gaan dus alweer een tijdje mee. Ondanks hun succesvolle debuut en optredens in diverse andere leuke games (zoals het originele Puzzle Bobble) lukte het de beestjes nooit door te dringen tot de eregalerij der guitige gamebeesten. En dat zal ze met deze waardeloze release voor de 3DS ook niet gaan lukken.



CONCLUSIE

Een klein, vijftien jaar oud puzzelspelletje opnieuw uitbrengen zonder er iets nieuws mee te doen? Anderhalf uur puzzelplezier voor 45 euro? Geen VS mode? Deze release van Square Enix is een trap in de ballen van elke 3DS-bezitter.


JURJEN

SCORE 15

Anderhalf uur

PUZZLE BOBBLE UNIVERSE
NINTENDO 3DS
1 SPELER
TAITO / SQUARE ENIX
OUT NOW

NO MORE HEROES
HEROES' PARADISE

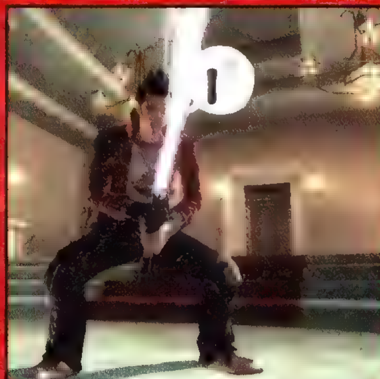
STEVEN SPEELT MET Z'N BALLEN

First-party PlayStation Move en Wii games zijn uiteraard niet uitwisselbaar, maar third-party games daarentegen kennen het probleem van exclusiviteit meestal niet. No More Heroes verruilt de Wiimote in ieder geval schaamteloos voor een paar glimmende ballen, die Steven vervolgens in handen heeft genomen. Dus.

Het "grapje" dat het grootste gedeelte van de Wii gamers bestaat uit huismoeders en non-gamers kennen we nou wel. Toch haalde iedereen opgelucht adem toen No More Heroes verscheen, want de game bewees dat ook de 'echte' gamers op de Wii niet worden vergeten.
Bovendien bleek de wacky Japanse actiegame ook verrassend goed op zijn plek op de Wii. De beelden zagen er fraai uit en de besturing speelde prima in op de mogelijkheden van respectievelijk de Wii en de Wiimote.
Een port naar de krachtigere PS3 is dus niet zo eenvoudig als je zou denken, tenzij je genoegen neemt met een simpele opgepoetste HD versie.

ABSURDE STIJL

In grote lijnen is NMH Heroes' Paradise ook niet meer dan een opgepoetste HD versie van het origineel, maar dat betekent niet dat het een mislukking is geworden. Veel van de problemen van het origineel zijn aanwezig, maar die kon ik op de Wii makkelijk voor lief nemen en dat lukte me ook op de PS3.
Het belangrijkste aspect van NMH is de absurde stijl en setting, en de spottende manier waarop deze wordt gepresenteerd. In de stijl van bijvoorbeeld comic- en filmserie Scott Pilgrim speelt NMH in op de 8-Bit en gaming cultuur en die vind je terug in tal van verwijzingen. Voor de doorgewinterde console gamer zit het verhaal vol met even subtiele al scherpe grapjes die regelmatig verantwoordelijk zijn voor een glimlach.


Een probleem waar ANDERE mannen van mijn leeftijd wel vaker mee kampen... (aldus Ed)



INCONSISTENTIE

De actie is net zo over de top als de presentatie. Je speelt als Travis Touchdown, een stoere huurmoordenaar, die zich in de stad Santa Destroy omhoog probeert te vechten op de welbekende assassin hitlijst. Met jouw beam katana zwaard hak je er bikkelhard op los door middel van simpele drukken op de knop, om soms even te moeten zwiepen met de Move of een quick time event te doorlopen. Omdat de implementatie van de motion sensor bewegingen niet heel diepgaand is, speelt alles prima, zoals het op de Wii ook deed.
Sommige grafische elementen daarentegen komen niet geheel ongeschonden uit de overstap naar de PS3. Veel is inderdaad opgepoetst naar HD niveau en ziet er prima uit, maar de spelwereld kent nog steeds veel lege delen en gemis aan grafisch detail. Vooral veel van de low-res en 8-Bit overlays en teksten steken nu af bij de overige naar HD niveau getilde beelden.
Al met al blijft het stijlvol overeind op de PS3, maar vertoont het geheel wat betreft de visuals wel wat inconsistentie.

> "DE ACTIE IS NET ZO OVER DE TOP ALS DE PRESENTATIE."





PARADIJS VOOR HELDEN

Zoals het een port betaamt, komt Heroes' Paradise met wat nieuwe content op de proppen, maar die is geen reden om de game te spelen als je de Wii versie al hebt doorlopen.
Vijf eindbazen uit het tweede deel zijn in de actie verwerkt, die je aanvallen als je op de WC in slaap valt (uiteraard). Hier is niets mis mee, maar omdat de gameplay geen elementen uit het tweede deel overneemt, verandert dit verder weinig aan de totale ervaring.

CONCLUSIE

NMH Heroes' Paradise is een welkome toevoeging aan de lijst van Move games en overleeft de overstap van Wii naar PS3 zonder extreme kleerscheuren, hoewel het geheel op de Wii toch net iets beter tot zijn recht komt.


STEVEN

SCORE 72

Dankzij de extra eindbazen en een reeks nieuwe missies biedt de PS3 versie van NMH meer speeluren dan zijn Wii tegenhanger, zeker als je de Score Attack mode meetelt met bijbehorend online leaderboard. Maar na een uurtje of vijftien ben je echt wel uitgehakt.

NO MORE HEROES: HEROES' PARADISE
PS3
FEELPLUS / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

18

MEDION® raadt Windows® 7 aan.

MEDION®



High-Performance-PC met Gaming Power

MEDION® ERAZER® X5305 D





MEDION® ERAZER® Control Center

Brengt meer vaart in het spel:
via het MEDION® ERAZER® Control Center haalt u
krachtiger prestaties uit uw pc – door een enkele
Ervaar de extra kick voor maximale performance.





- Authentieke Windows® 7 Home Premium 64 Bits
- Intel® Core™ i7-2600K processor de 2e generatie – Zichtbaar slimme prestatiekracht op zijn best (3,4 GHz, 8 MB Intel® Smart Cache, met Intel® Turbo Boost Technologie 2.0 tot 3,8 GHz)
- AMD Radeon™ HD6870 grafische kaart met 1024 MB DDR5 geheugen en HDMI-aansluiting
- 80 GB SSD (solid state drive)
- 8 GB DDR3-SDRAM werkgeheugen
- 1 TB (1000 GB) harde schijf
- USB 3.0 – tot 10x sneller dan USB 2.0
- Inclusief toetsenbord PS/2 en opt. USB muis

€ 1299.-

Nu bij MediaMarkt

CONDUIT 2

In zijn review van de eerste Conduit zette Jurjen het spel neer als een zielloze shooter, ontwikkeld door een clubje fans van schietspellen als GoldenEye, Perfect Dark, Halo, Half-Life en Metroid Prime. Deel twee is volgens hem meer van hetzelfde, al meent hij nu ook invloeden van God of War en Duke Nukem in het spel te herkennen.

De invloed van God of War op de nieuwe Conduit is verrassend en verlangt wat uitleg. Ik meen die invloed te herkennen aan het feit dat het eerste level meteen het beste is. Openen met een knaller, dat is wat de jongens achter Conduit 2 blijkbaar van God of War hebben geleerd.
Net als in de eerste God of War draait het eerste level van Conduit 2 om je gevecht tegen een reusachtige zeeslang in een stormachtige omgeving. Het beest steekt op gescripte momenten zijn kop op, en daar moet jij dan op knallen. Nou wordt het allemaal bij lange na niet zo spectaculair of interessant als in God of War, maar het spel maakt - zeker afgezet tegen de eerste Conduit - geen slechte eerste indruk.

DUBIEUZE VERMAKELIJKHEID

Een nog duidelijker, niet mis te verstane invloed is die van Duke Nukem. Je hoofdpersonage maakt na voltreffers bijvoorbeeld snerende of triomfantelijke opmerkingen die in een Duke Nukem spel niet hadden misstaan. En die opmerkingen zijn ingesproken door Jon St. John. Inderdaad, dezelfde acteur die de stem van Duke Nukem inspreekt.
Een bizarre keuze die het nog moeilijker maakt om Conduit 2 als creatieve, opzichzelfstaande uiting serieus te nemen. En dat moet je eigenlijk ook niet proberen, want het verhaal en de dialogen zijn, voor zover mogelijk, nog zwakker dan in het eerste deel. Waardoor het spel de dubieuze vermakelijkheid van een slechte porno- of monsterfilm bereikt.

"DE DUBIEUZE VERMAKELIJKHEID VAN EEN SLECHTE PORNO- OF MONSTERFILM"



BETER

Toch is Conduit 2 me beter bevallen dan de voorganger. De levels zijn minder voorspelbaar en herhalend, de gedragspatronen van vijanden net iets minder debiel. In het eerste deel prees ik de besturing van The Conduit, en als je MotionPlus gebruikt, is de besturing van deel twee zelfs nog beter.
Sommige mensen prijzen Conduit 2 ook om de verbeterde graphics, maar dat lukt me niet. We leven ondertussen in een tijd waarin de meeste mensen wel eens beelden van Killzone 3 of Crysis 2 hebben gezien, en dan is het moeilijk om de 'eind jaren negentig' beelden van Conduit te prijzen.



(door: **Duramix**)
Ruzie over de nieuwe kostuums van de Toppers liep volledig uit de hand!



(door: **Uhurus**)
In your'e face Sony!!!
Wij kunnen nu genieten van de Wii-exclusive 'Killzone: The Concept Art!'



(door: **stravagante**)
Sinds Fukushima is de sushi daar gaan rondlopen.

Was deze Conduit eind jaren negentig verschenen, dan was het overigens nog steeds geen hoogvlieger geweest.

GEEN GEVOEL

Net als bij de voorganger ontbreekt het ook in Conduit 2 aan een ziel. Ik weet dat dat vaag en weinig rationeel klinkt, maar de totaalbeleving van een videogame is dan ook bij uitstek een vaag en weinig rationeel iets.
Je voelt het zelf wel, tijdens het spelen, of je nog zin hebt om verder te gaan, of je in je stoel zit te wiebelen van spanning en plezier, of je door de actie en de spelwereld wordt opgezogen. Dat soort gevoelens bleven ook deze keer weer totaal uit.
Voor deze review heb ik Conduit 2 netjes uitgespeeld en vervolgens nog even kennis van de multiplayer genomen. Ik ben er niet warm of koud van geworden.
Zoals ik mijn review van het eerste deel ook al afsloot: 'Verwacht helemaal geen gevoel, dan zit je wel goed met deze Conduit'.

TOP 3 FPS OP DE WII

Wanneer je een aanschaf van Conduit 2 overweegt omdat je van first person shooters houdt en alleen een Wii hebt, raden we je aan te wachten op de Wii 2 of eerst de volgende Wii-games eens te spelen.

1 Call of Duty: Modern Warfare: Reflex Edition
Korte maar heftige singleplayer en uitgebreide, goed werkende multiplayer.

2 GoldenEye 007
Lekker uitgebreide singleplayer en de multiplayer is ook niet mis.

3 Metroid Prime Trilogy
Houd wel rekening met flink wat adventure elementen.

CONCLUSIE

Conduit 2 is wederom een aardige, maar niet serieus te nemen en zielloze nabootsing van schietspellen die rond de eeuwwisseling populair waren, zonder hetzelfde niveau te bereiken.



JURJEN

SCORE 49

De singleplayer is goed voor een uur of zes, je plezier in de multiplayer wordt gekort door vertragingen en te weinig spelers.

CONDUIT 2
Wii
HIGH VOLTAGE / SEGA
1 - 12 SPELERS
OUT NOW

12



BRINK DE MULTIPLAYER



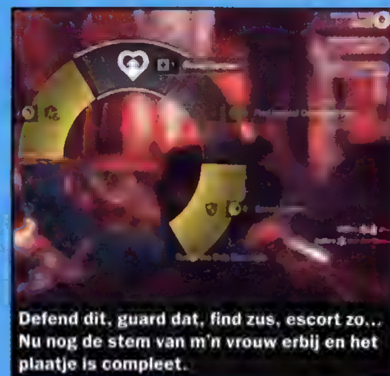
Bethesda wil groot worden, en als je groot wilt worden dan moet je een dikke shooter in je line-up hebben staan. Met Brink doen ze nu een eerste poging. Na het debacle op het songfestival in Duitsland doen de 3J's weer waar ze goed in zijn: multiplayers testen!

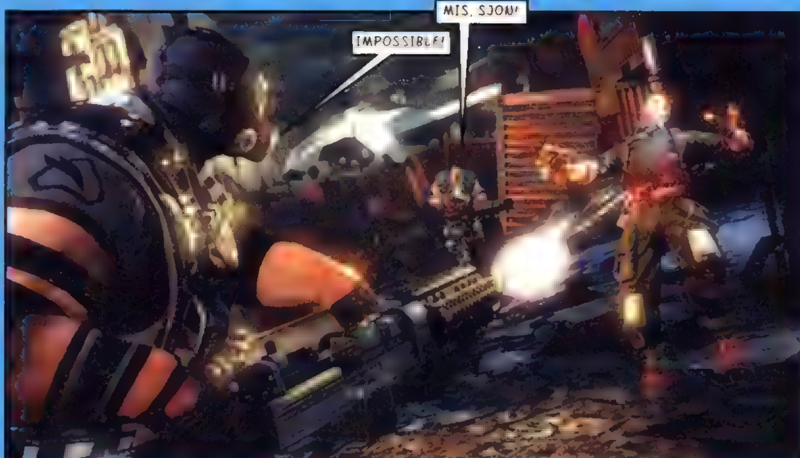
Waar de vorige games die de 3J's aan hun keiharde test onderwierpen zowel een single- als een multiplayer bezaten, daar draait Brink eigenlijk helemaal om de MP. Oké, je kúnt het spel ook tegen bots spelen, maar de echte fun haal je uit de MP, waar teams op een map groeps- en persoonlijke doelen dienen te behalen.

De opzet van de teams is traditioneel, met klassen als medic, soldier en engineer. Een flinke gok dus van Bethesda om in het al zo dik bezette genre van de FPS, een shooter neer te zetten die geheel om de MP draait en tegelijkertijd de traditionele Deathmatch en Capture the Flag overslaat.

Aan de 3J's de taak om te beoordelen of die gok zich heeft uitbetaald...

DE 3J'S GAAN ER WEER TEGENAAN


Defend dit, guard dat, find zus, escort zo... Nu nog de stem van m'n vrouw erbij en het plaatje is compleet.



DRIE MENINGEN

Heeft Brink een kans binnen al het huidige shootergeweld? De 3J's speelden de game van achteren naar voren en komen weer tot een interessante discussie.



JEROEN Nee, ik zou deze game iedereen afraden die online wil knallen. Er zijn betere alternatieven. Ga lekker Battlefield spelen als je echt objective based wil fraggen met verschillende klassen. Of voor de PS3 bezitters: MAG, dat is ook een beter alternatief.

Deze game redt het niet omdat ie voor mij gewoon niet in balans is. De engineer is overpowered met mijnen en turrets terwijl je als normale soldaat echt geen extra's hebt om mee te sparren.

JJ Ik vind Jeroen z'n conclusie veel te hard. Brink is zeker niet perfect, en die lange heeft een paar goede punten, maar als je met een goed samenwerkend team tegen een ander écht team speelt, komen er wel degelijk mooie battles naar boven.

Het menselijk probleem, dat iedereen enkel voor zichzelf speelt en focust op kills, komt in Brink extra hard aan omdat je dan suffe chokepoints krijgt. Ik heb geleerd om dat met een goede teamtactiek te omzeilen.

Ik vind Brink een lekkere afwisseling als ik even klaar ben met deathmatchen in Black Ops of Killzone 3. Het is geen Battlefield league, maar verdient zeker een dikke voldoende. En je zult er bij Brink echt zelf wat van moeten maken, er met de juiste intentie aan moeten beginnen; een beetje rondkutten werkt hier niet. Het gevaar komt hier dus niet

BRINK IS EEN TEAM & OBJECTIVE BASED SHOOTER. DAT WERKT ALLEEN ALS HET SPEL JE DWINGT ECHT ALS TEAM TE SPELEN. GEBEURT DIT OOK?

JEROEN: Het werkt maar ten dele, en dat komt vooral omdat niemand vastzit aan zijn klasse. Je kunt tijdens de game naar hartelust wisselen. Hierdoor weet je niet altijd wie wat doet, en of ie zich aan zijn take houdt.
Een medic kan zomaar besluiten engineer te gaan spelen, gewoon midgame zonder dat je een leven hebt verloren. Wat mij betreft is dat midgame swappen echt not done.

JJ: Hoe goed je een game ook maakt, je zit vast aan het menselijke aspect. Brink doet er in mijn optiek veel aan om teamplay af te dwingen, want als je met z'n vijven als los zand opereert, verlies je van een coherent team, maar online zie ik toch weer iedereen soldier zijn en niemand medic.
En dat swappen in de commando base is ook niet slim. Bethesda had hier strenger moeten zijn, gewoon nee zeggen als je geen medic in een team hebt, of geen engineer, en midgame swappen gewoon niet mogelijk maken.
Ik denk eerder dat Brink last heeft van stomme en conservatieve gamers dan van zichzelf.

MW: Dat midgame swappen zorgt juist voor een goede dynamiek. Het maakt het mogelijk dat als je teammaten het vertikken een bepaalde rol op zich te nemen, jij dat als speler alsnog kunt doen... en zo de meeste punten scoort.
Het spel werkt mijns inziens hierdoor juist zelfregulerend. Als je dommig als team alleen maar soldiers gaat spelen, wordt je keihard afgestraft en zul je veel minder punten scoren dan het team dat wel goed in balans is.
Bovendien is dit nu typisch een game die je met vrienden speelt en waarbij je vooraf afspraken maakt over wie welke rol op zich neemt. Maar sommige mensen zullen het wel nooit snappen... zucht.


Ongetwijfeld een Japanse bullet train.

Hamerhaaien zijn vooral gevaarlijk voor surfers.
Op een of andere manier hebben ze iets met planken...

helemaal van de game zelf, maar van de gamers. Er moeten echte clans komen, want met random teams gaat dit niet optimaal werken, ben ik bang.

JAN Ik hou van games als Team Fortress, Wolfenstein: Enemy Territory en Quake Wars en Brink past perfect in dat rijtje.
Ik mis wel een echte, op zichzelf staande singleplayer, maar verder is het, als niche titel in een multiplayer shooter markt waarin iedereen hetzelfde probeert te doen, voor mij een lekkere afwisseling met een speelstijl die ik simpelweg leuker vind dan oppervlakkig Deathmatchen puur voor eigen gewin.

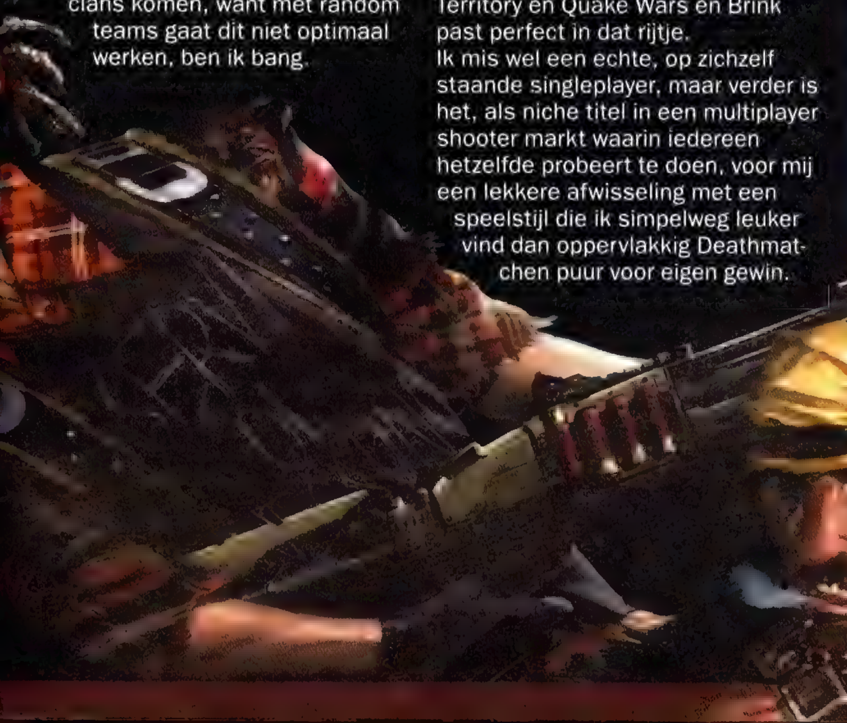
BIJ TEAMBASED GAMES IS HET BELANGRIJK DAT DE MAPS GOED ZIJN, ANDERS WORDT HET EEN ZOOITJE. EN STAAN DE MAPS GOED IN HET TEKEN VAN DE OBJECTIVES?

JEROEN: Helaas moet ik constateren dat de maps onderhevig zijn aan chokepoints waar de verdedigende partij veelal in het voordeel is.
Die chokepoints komen doordat er NPC's zijn die langs vaststaande routes moeten lopen of rijden. Je wordt gedwongen langs die chokepoints te komen en dat kan nooit de bedoeling zijn. Weer een gemiste kans.

JJ: Ik vind de chokepoints juist wel cool. En no way dat je er niet langs kunt komen. Het is me met een goed team meerdere keren gelukt.
Maar het zijn wel andere gevechten dan normaal. Je moet spots soms zeven minuten verdedigen, wat extreem lang is. But I love it. Dit is knokken met een grote K en veel mensen zijn dat niet gewend; die willen rushen en weer verder.
Met NPC's werkt het wat minder omdat die nu eenmaal computergestuurd en voorspelbaar zijn, maar mensen zijn nog steeds slimmer. En je kunt er fraaie tactieken op losiaten. Ik heb er een paar... maar die hou ik lekker voor mezelf.

JAN: Het hele idee van 'gradual objective based gameplay' staat of valt juist bij chokepoints. En ja, de balans is wellicht een tikje doorgeschoten, maar dat is nu juist de uitdaging. Dat zagen we ook al bij Wolfenstein: ET en ook bij Quake Wars. Ik heb me daar totaal niet aan gestoord want bij dit soort games weet je wat je krijgt.
Wel had ik wat meer lagen in de levels/maps leuk gevonden. Het is afgezien van het kleurenpalet redelijk standaard: bovenlangs, links, rechts of onderdoor. Wat meer variatie was geen overbodige luxe geweest. »

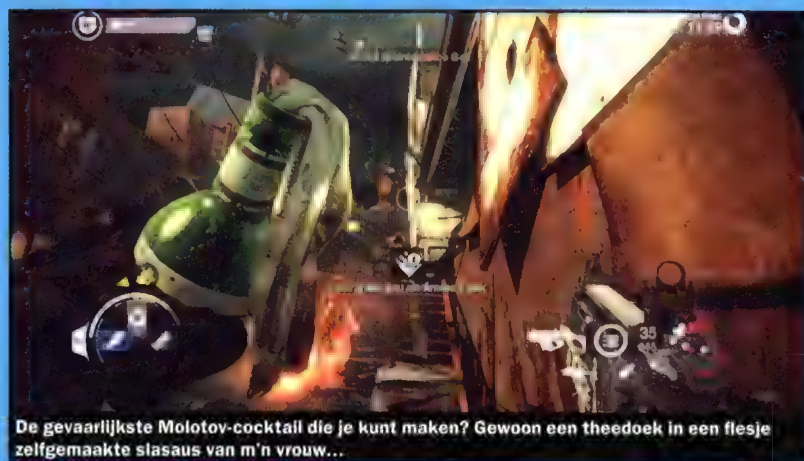
"EEN BEETJE RONDKUTTEN WERKT HIER NIET."


Gezocht: koper voor ijzeren containerwoningen...








De gevaarlijkste Molotov-cocktail die je kunt maken? Gewoon een theedoek in een flesje zelfgemaakte slasaus van m'n vrouw...

WAT IS COOL AAN BRINK?

- Character Customization is echt leuk en je kunt daarin heel, heel, heel ver gaan. Ieder-een heeft op die manier een uniek per-sonage [illegible]
- Wapens hebben een eigen stijl, zowel uiterlijk als hoe ze werken en aanvoelen.
- Killen is pittig, je hebt iemand niet in één keer neer en als ie neergaat, moet ie ook nog eens een keer echt neer, omdat ie immers revived kan worden door een medic.
- Het grafische stijltje van Brink is cool, gelukkig heel anders dan de bekende Modern Warfares en Battlefields.
- Verfrissend dat het niet om kills gaat, maar om XP die je ook met het helpen van teammaten en behalen van doelen kunt vergroten.
- Extreem lange battles als je om [illegible] te knokken.
- SMART besturing is koning. Niet meer moeilijk doen maar gewoon met een druk op de knop klimmen en klauteren of onder hekjes doorglijden. Top!
- Het hele eind teruglopen als je niet geholpen wordt door een medic is soms wat al te lang. Maar ja, moet je maar niet sneuvelen...
- Veel gratis DLC. Zeer binnenkort dan wel nu reeds beschikbaar!

WAT IS NIET COOL AAN BRINK?

- De eerste dagen was er lag, lag en nog eens lag plus pop-up. Hopelijk heeft een patch dat inmiddels verholpen.
- Interface bij het opzetten van games is wat onduidelijk in elkaar gezet. Waar is de lobby?
- Midgame swappen van klasse... al lopen hier de meningen over uiteen.
- Engineer is overpowered.
- Shotgun ook.
- Wapens hebben te weinig impact.
- Game draait niet om skills maar om numbers. Wanneer je met meer man bent win je, maar bij één tegen één ben je onderhevig aan suffe dingen zoals health buffs etc.
- Kleine storende graphic glitches.
- Geen echte singleplayer.

DE 3J'S EN HUN FAVO'S



JEROEN
FAVO KLASSE: Engineer
FAVO WAPEN: Euston AR

JJ
FAVO KLASSE: Soldier
FAVO WAPEN: Rokstedi AR

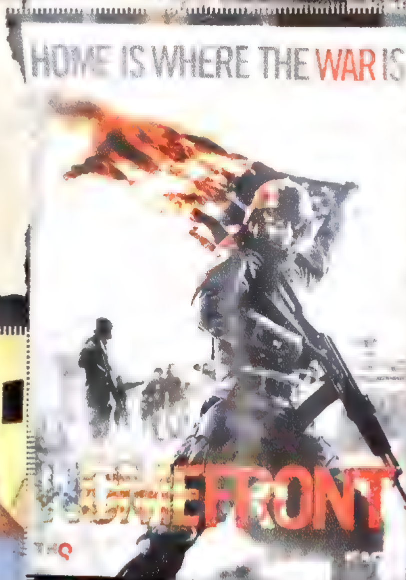
JAN
FAVO KLASSE: Operative
FAVO WAPEN: Euston AR / Hjammerdeim Shotgun

PLAYSTATION NOTWORK

Bethesda maakte, geheel buiten hun schuld, een valse start met Brink, omdat vrijwel gelijktijdig op het moment dat Brink uitkwam, PSN offline ging vanwege de hack. En wat heb je aan een game die om de online MP draait als je niet online kunt?
Aan de verkoopcijfers was goed te zien dat PSN niet werkte want slechts een dikke twintig procent van de totaalverkoop betrof de PS3-versie.
Nu PSN weer online is, valt te hopen dat de PlayStation 3 bezitters alsnog het spel willen uitproberen, want je ziet dat weliswaar niet alle J's er happy mee zijn, maar wel de meerderheid...

HOMEFRONT MULTIPLAYER EVENT

Zondag 8 mei organiseerden we samen met Ziggo en THQ een Homefront multiplayer event. Twee groepen shooterfanaten namen het in Zwolle en Utrecht live tegen elkaar op in een zinderende wedstrijd die pas in de laatste seconde werd beslist. Belangrijker, alle deelnemers waren rete-enthousiast en gaven aan bij volgende evenementen (en die komen er!) absoluut weer aanwezig te zijn. Op deze pagina een korte beeldimpressie met Ed's commentaar...



ALS OE ALLEMACHTIG VIEL GELD HOAT, WAT ZOUDE OE DAN ALS EERSTE KOPEN?

EEN DEUTZ MET EEN 55PK DIESEL EN EEN ZWARE FRONTLOADER, COMPLEET MET HEFINRICHTING, ROLBEUGEL EN EEN AFTAKAS MET TWEE SNELHEDEN, NATUURLIJK.

Als je Ward zo dichtbij opneemt, krijgen je filmpjes meteen een PEGI Rating: 'beelden kunnen beangstigend zijn voor jonge kinderen'.

NEE HÉ, HEB IK VANOCHTEND WEER HET HOOFD VAN M'N ZUS OPGEZET!

NEE HOOR, IK HEB HELEMAAL GEEN RARE BOBBEL OP M'N NEUS. IK HEB JUIST EEN HELE KLEINE NEUS, KIJK MAAR EENS GOED.

ZEG, JE MOET TOCH EENS HEAD & SHOULDERS GAAN GEBRUIKEN

Als Ward eenmaal een paar colaatjes op heeft, kom je niet meer bij met die gast.

NEE, DAAR KRIJG JE KALE PLEKKEN EN EEN HELE BLEKE HUID VAN

UUUH... VOLGENS MIJ BEN IK HIER VERKEERD KAN IEMAND MIJ VERTELLEN WAAR DE KLEEDHOKJES ZIJN EN OF IK HIER ERGENS OOK OPBLAASBANDJES KAN HUREN?

HÉ TJEERD, VIND JIJ DAT DRAADJESVLEES OOK ZO TAAI?

DAT IS GEEN DRAADJESVLEES MARCELA, JE ZIT OP EEN SNOERTJE VAN DIE CONTROLLER TE KAUWEN.

LEUKE GAST IS DIT, HOE HEETTE HIJ OOK ALWEER? IK HOORDE 'M IETS ZEGGEN ALS GLENN BEES OFZO..

HET LUKT TOCH ALTIJD, HÉ MAARTEN. DIE GRIETJES ZIJN WEER ALS BOTER.

IK HEB ZE GEZEGD DAT WE VAN DE POWER UNLIMITED ZIJN, EN ZE GELOOFDEN HET GEWOON!

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

IMAGINARY RANGE

iOS SYSTEMEN

Zo tussen het uitmelken van hun franchises door, komt Square Enix af en toe met iets nieuws. Imaginary Range, bijvoorbeeld. Een stripverhaal over grote robotwezens die Parijs aanvallen, maar dan inclusief interactieve elementen en minigames.
Soms moet je lijntjes trekken met je vinger om raketten naar een vijand te loodsen. Er is ook een variant op Space Invaders waarin je bommen op een laserstraal moet prikken om ze op het juiste moment te laten ontploffen. In sommige plaatjes kun je een rondje om een voorwerp trekken om dit mee te pikken, en er zijn wat schuifpuzzeldingen.
Zowel het stripverhaal als de spelletjes zijn eigenlijk niet zo bijzonder. Maar je krijgt wel een speciaal gevoel van de manier waarop die dingen samenkomen. Het is weer eens wat anders. En dat van Square Enix!





€ GRATIS SPELERS 1 SCORE



OUTLAND

XBLA / PSN

Outland is een Metroid-achtig platformavontuur, maar gelukkig inclusief een speciaal foefje om het spel boven het predicaat 'Metroid-kloon' uit te tillen. Het is een foefje dat sommige lezers misschien nog wel kennen van Ikaruga. Ook in Outland moet je steeds de kleur van je personage veranderen (in dit geval wissel je tussen rood en blauw) om immuun te worden voor gelijkgekleurde kogels. Tegelijkertijd moet je blauw zijn om rode vijanden te kunnen verslaan en op blauwe platformen te kunnen lopen, en, eh, andersom. Aan je hersenen de taak om in elke situatie razendsnel te analyseren en reageren.
Frustratie ligt op de loer, maar als het je met moed en volharding lukt met instinctief wisselende kleuren door een hachelijke situatie te springen, is de opgeluchte zucht aan de overkant het allemaal waard.





€ 7,99 SPELERS 1 SCORE

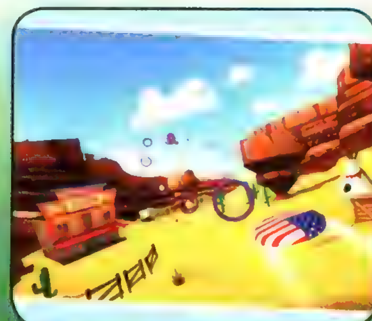


FRISBEE FOREVER

iOS SYSTEMEN

Gewoon even gratis en helemaal legaal een game downloaden om je een uurtje mee te vermaken. Het geeft altijd weer een goed gevoel. Helemaal als die gratis game zo leuk blijkt als Frisbee Forever.
Verwacht geen realistisch frisbeewerpen maar een vlot en geinig 3D-vliegspelletje waarbij je de iPhone, iPad of iPpod moet kantelen om de frisbee door hoepels, loopings en sterren te sturen. Het vrolijke gevoel wordt nog verder aangewakkerd door gevarieerde werelden vol kleurrijke elementen en swingende muziek.
Raakten we ontstemd toen we merkten dat je voor toegang tot de hogere levels eigenlijk alsnog wat geld in het spel moet investeren? Nee hoor. We bedankten het spel vriendelijk voor het aangename uurtje (of twee) dat het ons bracht, en zeiden het met een glimlach vaarwel. Het moet natuurlijk wel leuk blijven. En gratis.





€ GRATIS SPELERS 1 SCORE



LECHUZA

MAC / iPAD

Jij bent Jeff Rodrick, een man met een neus voor kunst. Tijdens een veiling tik je een mysterieus schilderij op de kop. Zo begint een ouderwets point and click avontuur met een griezelig sfeertje.
Jammer dat er nauwelijks beweging in het spel zit. Het grootste deel van de tijd tik je op stilstaande plaatjes om dingen te laten gebeuren, of versleep je voorwerpen uit de balk om onder in beeld puzzels op te lossen. Die puzzels zijn niet altijd even logisch, vaak komt het erop neer dat je lukraak dingen probeert tot je toevallig op de oplossing stuit.
Dat je er toch moeilijk mee kunt stoppen, zegt veel over de sfeer die voortvloeit uit het intrigerende verhaal en het fascinerende, tikje lugubere artwork. Alsof je wandelt door de schilderijen van een krankzinnige kunstschilder. Wat je als een aanbeveling mag opvatten.





€ 1,59 SPELERS 1 SCORE



DEATH RALLY

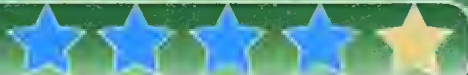
iOS

Death Rally is een compleet nieuwe versie van het gelijknamige spelletje dat vijftien jaar geleden verscheen. Het is een topdown racer in de traditie van Micro Machines. Alleen zijn hier de verschillende autootjes uitgerust met een tweetal wapens. Er is een standaard machinegeweer dat automatisch het vuur opent op wagens die voor je liggen en een tweede wapen dat je zelf kunt bedienen. Bovendien kun je zelf bepalen wat het tweede wapen moet zijn, mits vrijgespeeld uiteraard.
De bedoeling is dat je de races wint (duh) om op die manier punten te verdienen en nieuwe wagens vrij te spelen, die je vervolgens weer kunt opvoeren.
De opzet is weliswaar simpel maar het komt zeker neer op je skills en je geduld om je wagens op te vijzelen tot allesvernietigende racemonsters.





€ 3,99 SPELERS 1 (MULTIPLAYER AANGEKONDIGD) SCORE



FINAL FANTASY III

iOS SYSTEMEN

Na allerlei Nintendo consoles kunnen we Final Fantasy III nu ook spelen op ieder willekeurig iOS systeem (iPhone, iPod en iPad dus). Zelf gingen wij aan de gang met de iPad editie, vooral vanwege het lekker grote scherm. Nou, dat was meteen effe schrikken. Dit Final Fantasy avontuur is namelijk niets meer dan de DS versie na een poetsbeurtje, hetgeen op het scherm van de iPad toch wel resulteert in erg lelijke graphics. De beelden zijn zo blokkerig als de pest.
Wat betreft gameplay, had er ook wel wat meer aan gesleuteld mogen worden. Je bestuurt namelijk het personage nog steeds met een virtuele stuurknuppel, terwijl tikken op de plaats waar je het personage heen wilt laten lopen eigenlijk ook mogelijk had moeten zijn.
Een aardig avontuur dus, met hier en daar wat technische missers.





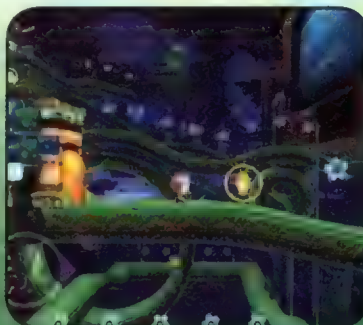
€ 12,99 IPHONE IPOD
€ [illegible] IPAD
SPELERS 1 SCORE

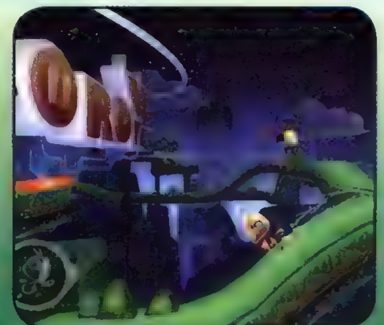


CORDY

ANDROID

Cordy is een platformspelletje met een soort robot annex computerventje in de hoofdrol.
Doel is om de levels uit te spelen, maar dat had je zelf ook wel kunnen bedenken.
Wat wel jammer is, is dat we tijdens het spelen verder geen andere doelen of echte uitdagingen zijn tegengekomen.
Wil je de levels tot een goed einde brengen, dan dien je voldoende energiepunten te verzamelen zodat je allerlei gesloten poorten kunt openen.
Het achtergrondverhaal heeft niet zo heel veel om het lijf, maar dat mag de pret niet drukken, want als geheel is de game heerlijk speelbaar en het ziet er ook nog eens super uit.
Het is typisch een van die games die je wilt spelen op je smartphone; dit bijzonder fraaie platformspelletje met dat geinige ventje in de hoofdrol.





€ GRATIS SPELERS 1 SCORE



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

- ★ Jurjen die Zelda: Ocarina of Time een 78 geeft, dat is als Wilders die zich tot de Islam bekeert, Johan Cruijff die toegeeft dat ie ongelijk heeft, Griekenland dat zijn staatsschuld binnen een half jaar afbetaalt. Kortom, voorpaginanieuws.
- ★ Het schijnt ook dat de aandelen Nintendo op de Nikkei index een flinke daling maakten toen het nieuws over dit cijfer naar buiten kwam.
- ★ Een 54, nog een 54, een 15 en een 49. De cijfers in de PU van deze maand hebben verdacht veel weg van de rapportcijfers van de meeste redacteuren, vroeger op de middelbare school.
- ★ Is toch een weirde titel dat 'No More Heroes'. Games draaien toch immers om helden? Speel je dan met een inwisselbare saaie drol die alleen maar binnen wil zitten en bij elke missie tegen je zegt: "can't do that, veel te gevaarlijk. Ik blijf liever thuis."
- ★ Alles wat Rockstar aanraakt, lijkt in goud te veranderen. Reden is zeer waarschijnlijk het feit dat de developer/publisher zich steeds op één game per keer focust en daar dik een jaar de tijd voor neemt. Hoewel we bij de PU het liefst alleen maar topgames spelen, zou het niet goed zijn als iedereen het voorbeeld van Rockstar zou volgen. Dan hebben we vijftien games per jaar in de PU! Dat moeten dan wel heeeeele uitgebreide pre- en reviews worden...

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Zes keer Jurjen bellen om te checken of de 78 voor Zelda Ocarina of Time geen tikfout was.

8% Ons afvragen of we, omdat we allemaal meer dan acht uur per dag werken, nu ook verslaafd aan werken zijn?

9% Overwegen of we de teksten in de PU voortaan ook niet vooraf zullen lekken, dat werkt namelijk best goed in de game-industrie.

11% Blij zijn dat JJ niet al te vaak op kantoor is met dat geraaskal over hoe goed die nieuwe FIFA wel niet is.

10% Veel kutcijfers in deze PU. Krijgen de redacteuren geen seks meer ofzo?

7% Als we steevast onze teksten acht uur te laat inleveren, zijn we dan verslaafd aan te laat inleveren?

13% Hopen dat de VN ingrijpt als Activision en EA straks in november clashen met Battlefield 3 VS Modern Warfare 3.

8% Als we langer dan acht uur op een dag in een vliegtuig zitten, zijn we dan verslaafd aan vliegen?

12% Voor het eerst sinds tijden onze hersenen weer gebruiken in L.A. Noire. Viel niet mee.

10% Als de lezer langer dan acht uur leest in de PU, is ie dan verslaafd aan ons blad?

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
HOOFDREDACTEUR Maarten Blonk
CONTENTMANAGER Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Jan Meijroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via www.hubstore.nl. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB

HOI PRINT

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL...

Ed verzamelde deze maand weer wat bizarre verschrijvingen van de PU redacteuren, waarbij hij 'stootaangevend' (aanstootgevend) niet meerekent, omdat die al eens eerder is langsgekomen. Hoe is 't mogelijk, inderdaad. Tussen haakjes heeft Ed er achter gezet wat er vermoedelijk bedoeld is.

Als hete broodjes over de toonbank gaan (Als warme broodjes...)
Een onvergetelijke ervaring die je nog lang zal heugen... (Duh!)
De stalspreker van de dag (??????????)
Naar de bol gestegen (Naar het hoofd gestegen / In z'n bol geslagen)
Niet schokbarend (Niet schokkend / Niet schrikbarend)

VREETZAKKEN

Het kan geen toeval zijn; elke keer als Jan en Maarten samen op perstrip gaan, bestaan de foto's die we krijgen voor meer dan de helft uit 'vreetmomenten'. Deze is gemaakt in Dubai, en aangezien de heren weer eens meerdere borden tegelijk voor zich hebben staan, móet het eten ook hier weer gratis zijn geweest.



CHICK VAN DE MAAND

DIE LICHT WANHOPIGE BLIK, DAT OOSTERSE UITERLIJK, DIE GOED GEVULDE BLOUSE... XIAN MEI UIT DEAD ISLAND IS ONZE CHICK VAN DE MAAND, OOK AL IS HET JUNI.





TO DO LIST

» ER SCHIJNT EEN NIET ONBELANGRIJKE BEURS IN L.A. AAN TE KOMEN, GEHEEL GEWIJD AAN COMPUTERSPELLETJES. EN LATEN WIJ COMPUTERSPELLETJES NU JUIST ZO LEUK VINDEN. WIE WEET MOETEN WE EENS LANGS GAAN. NIET LANGER DAN ACHT UUR PER DAG NATUURLIJK, ANDERS RAKEN WE VERSLAAFD.

» WEL BIDDEN DAT ER ROND DIE TIJD GEEN VULKANEN OP IJSLAND UITBARSTEN, WANT ANDERS KOMEN WE NIET EENS IN DE VS. JAN VERDIENT NAMELIJK NET NIET GENOEG GELD OM EEN JACHT TE HUREN EN NAAR DE CALIFORNISCHE KUST TE VAREN. BOVENDIEN KRIJGT IE DAAR GEEN KLM-PUNTEN VOOR. EN WAAROM ZOU JE DAN ÜBERHAUPT AFREIZEN?

» JE KUNT ZEGGEN VAN DE MAKERS VAN DUKE NUKEM FOREVER WAT JE WILT, MAAR ZE ZIJN WEL CONSEQUENT. GEHEEL IN STIJL KWAM DE REVIEWCOPY VAN HET SPEL TE LAAT OP DE REDACTIE OM HEM TE KUNNEN TESTEN VOOR DEZE PU. WE HOPEN DAT JJ Z'N TESTOSTERONSPIEGEL NOG ÉÉN MAANDJE IN BEDWANG KAN HOUDEN.

» ALS DE MAANDEN JUNI EN JULI ER AANKOMEN, WEET JE DAT HET RUSTIG WORDT QUA LAUNCHES. EN DA'S DUS DE PERFECTE TIJD OM AL DIE OUDE GAMES DIE WE NOG NIET UIT HEBBEN, EENS UIT TE SPELEN. DAT HALEN WE MAKKELIJK, NU DE GEMIDDELDE GAME EEN UUR OF VIJF DUURT.

» F.E.A.R. 3 KOMT ER AAN. ED KNIJPT HEM NU AL EEN BEETJE DAT EEN GRAPJAS DE HELE REVIEW V.O.L. M.E.T. P.U.N.T.J.E.S. Z.E.T. I.S. N.O.G.A.L. B.O.U.T. N.A.K.I.J.K.E.N. N.A.M.E.L.I.J.K.

» NOG EVEN GENIETEN VAN HET FEIT DAT JURJEN DE 'PLEITBEZORGER' IS VAN DE MINST COOLE CONSOLE VAN ALLEMAAL. WANT STRAKS MET DE Wii 2....

X NATUURLIJK ALLES OVER DE E3! WE PAKKEN UIT MET EEN MEGA, SUPER, XXL, DIKKE, VETTE SPECIAL.

X JURJEN, KUN JE ONS VERTELLEN WAT TALE OF TALES PRECIES IS?

X IEMAND INTERESSE IN WHITE KNIGHT CHRONICLES II? EENMAAL, ANDERMAAL...

X JJ, HOE STAAT HET EIGENLIJK MET ESPORTS TEGENWOORDIG?

X WOUTER, JE KUNT MET POEP GOOIEN. NEE STOP, NIET HIER! IN DUKE NUKEM FOREVER NATUURLIJK!

X JEROEN, JE KAN WEER LEKKER WEGDROMEN MET CHILD OF EDEN.

X JAN, JIJ BENT NATUURLIJK DE EXPERT OP HET GEBIED VAN GRATIS GAMES. HOE GRATIS ZIJN DIE EIGENLIJK?

X EEN HELE SPECIALE COVERVIEW... WAAR WE HELAAS NOG NIETS OVER MOGEN VERTELLEN.

X EN WIST JE HET AL VAN DIE MEGA, SUPER, XXL, DIKKE, VETTE E3 SPECIAL?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 212 LIGT 15 JULI IN DE WINKELS

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Deze hielden we over van de fotocollage over het Homefront multiplayer event.



Wouter heeft een heel speciaal horloge. Dat kun je krijgen via je zorgverzekering als je een bijzonder laag IQ hebt. Het is een horloge met spraak dat je o.a. elke morgen vertelt hoe je ook alweer heet...

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/powerunlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van het heetste nieuws, je maakt ook nog eens kans op de laatste bètacodes of andere toffe prijzen.
Maar er is meer. Je kunt ook naam maken in de PU! Hoe? Heel simpel: volg ons, reageer, schrijf een review, deel je mening en maak kans op eeuwige roem! Deze slimmeriken waren je al voor.

thenameofthings Ja en we zijn weer thuis, het Brink event was bruut! @PowerUnlimited
9 hours ago via web
5407

rickmartenss Ik zet mijn tv aan en huh, PU TV!? #wtfmoment @PowerUnlimited
17 hours ago via Twitter for iPhone
4243

RobbYye @PowerUnlimited was dat niet al geleaked 1 week terug?
3 days ago in reply to PowerUnlimited via Twitter for BlackBerry®

gianlucafila Kut kan ik niet xboxen omdat ons mam aan het poetsen is-.- danmaar de @PowerUnlimited lezen:)





DROL VAN DE MAAND

Eindelijk hebben we er weer een: een dikke kakkert, een echte ouderwetse schijtgame. We weten dan ook precies van welke kleur de Bobble in Puzzle Bobble Universe is. En Universe staat voor het feit dat dit spel overal ter wereld kak is.


SNIP


OI! WITCHER!


JIJ LOOPT MAAR WAT BLOEMPJES TE PLUKKEN, MAAR HOE ZIT HET MET DIE MONSTERS?
BOER.


HET VERGAREN VAN MATERIALEN IS VERPLICHTE KOST VOOR EEN WITCHER. VOOR ELIXERS BIJVOORBEELD.


OF HET SMEDEN VAN DODELIJKE WAPENS...


...EN HET MAKEN VAN BETERE UITRUSTINGEN OM EFFICIENTER MONSTERS TE KUNNEN DODEN...


..EN ZO NU EN DAN EEN BEMOEIZIEK LULLETJE ROZENWATER ZONDER VERSTAND VAN ZAKEN.
TOET


NOU, JA, NEE, IK DACHT, IK VRAAG HET GEWOON EFFE, HEHE...
...HOOR IK DAAR NU MIJN KIP ROEPEN?


ZE HOEVEN NIET DE HELE WAARHEID TE WETEN.
HALLO BINK!